KOTIMAINEN TIETOKONELEHTI KESÄKUU 2/87

MSX

UUTISET

MSX KLUBI
c/o K. Kujansuu
PL 125
38701 KANKAANPÄÄ
FINLAND

POMOLLA ASIAA ... LUE !

TÄSSÄ JÄLLEEN ON KÄDESSÄSI SE AINOA KOTIMAINEN MSX-LEHTI. TÄSSÄ NUMEROSSAMME OLEMME PYRKINEET TÄYTTÄMÄÄN ENEMMISTÖN TOIVEITA, JOTTA LEHDEN ILME PARANISI TYYDYTTÄVÄLLE TASOLLE.
MSX- ALALLA ON TAAS OLLUT VILKASTA JA VÄITE 100 UUDEN MSX-OHJELMAN ILMESTYMISESTÄ LOPPUVUODEN KULUESSA EI OLE MIKÄÄN MAHDOTON AJATUS.

MSX-KLUBIN SUURIN MUUTOS KESÄNKYNNYKSELLÄ ON SE, ETTÄ PUHELINPALVELUMME SIIRTYY TAMPEREELLE NUMEROON 931-177485, JOSTA SAAT NEUVOJA. TÄMÄ EI MERKITSE SITÄ, ETTÄ MSX KLUBIN OMISTAJA K. KUJANSUU HÄIPYY VAAN HOMMAT ON JAETTU NYT SITEN, ETTÄ LEHTEÄ VOIDAAN VALMISTAA TEHOKKAASI. VIIMEAIKOINA KUN KLUBIN PUHELIN ON OLLUT KÄYTÖSSÄ 6-10 TUNTIA PÄIVÄSSÄ EI AIKAA JUURI MUUHUN OLE JÄÄNYT.
OK-KIRJASTON KANSSA ON OLLUT MYÖS VÄHÄN VAIKEUKSIA KOSKA KASETEISTA JA DISKETEISTÄ ON OLLUT PULAA SEKÄ SIVUTÖINÄÄN PUUHAAVA MONISTAJA EI OLE OLLUT TOIVOTULLA TAVALLA RIPEÄ. HÄN ON NYT KUITENKIN ENTINEN KLUBIN MIES JA UUSI AVUSTAJAMME KIMMO LIIMU SAA KYLLÄ OK-PUTKEN VETÄMÄÄN.

MSX UUTISET ON LYÖNYT ITSENSÄ LÄPI YLI ODOTUKSIEN JA USOMMEKIN LEVIKIN KAKSINKERTAISTUVAN SYKSYYN MENNESSÄ. NÄIN USKONKIN, ETTÄ JATKOSSA PÄÄSEMME TEKEMÄÄN ENTISTÄ PAREMPAA LEHTEÄ. TÄMÄ TARKOITTAA LÄHINNÄ LISÄÄ SIVUJA VÄRILLISINÄ, SEKÄ VALOKUVIA JA RUUTUKUVIA.
ON SYYTÄ KUITENKIN MUISTAA SE, ETTÄ JOS EMME PIDÄ YHTÄ JA ANNAMME TIETOKONE JOBBARIEN HUIJATA MEITÄ RAAKASTI NIIN MSX EI VARMASTI ELÄ PITÄÄN. LUKEMALLA MSX UUTISIA PYSYT AJAN TASALLA. MEILLÄ ON TIETOA JA PERUSTAMMEKIN SIIHEN JUTTUMME. ME SAAMME TIETÄÄ ASIOSITA SUORAAN VALMISTAJILTA EIKÄ MISTÄÄN JUORUPALSTOILTA.

TERVEISIN:
Kimmo Kujansuu

LEHDEN SISÄLTÖ

2 POMOLLA ASIAA
3 UUTISIA
5 KYSYMYKSET / VASTAUKSET
6 KILPAILUN TULOKSET
7 ROBOTTIKÄSI
8 JUSSIN JUTUT
10 JYKEN JUTUT
11 TOP 20 + HACKARAISET
12 LIITINKURSSI
13 TIEDOSTO ASIAA
15 MT BASE & T-PLAN
16 PÖRSSI UUTISIA
18 ZOIDS (OHJEET)
20 PELIPUTKI
21 PELIARVOSTELUT
28 ATK-LEHTIÄ
29 PALVELUKORTITI
31 OHJELMALUETTELO

JULKAISIJA: MSX KLUBI, PL 125, 38701 KANKAANPÄÄ
PUHELIMET : 930/23477 (Toimitus)
931/177485 (Yleisö soitot, ohjelma tilaus)
AVUSTAJAT : Kimmo Karju, Seppo Tossavainen, Juhani Kukkula, Kimmo Liimu, Hannu Yrjönen, Jyke Jokinen, Tapani Tekari, Mika Keskikiikoinen, Arto Järvinen, Pasi Ikonen, Mika Kuulusa, Timo Koskinen ja Sari Liimu
VASTAAVA PÄÄTOIMITTAJA: Kimmo Kujansuu
PAINOPAIKKA: Kankaanpään Painopalvelu oy
VUOSITILAUS: 100 mk

Uutisia

Varsinaisten MSX 2-koneiden Suomeen tulon kanssa kävi vähän niin ja näin - eli ei niitä koskaan ole yleisesti ollut täällä saatavana. Jotkut ovat tietysti erilaisia reittejä pitkin onnistuneet sellaisen itselleen hommaamaan. Nythän on kuitenkin olemassa helppo konsti päästä käsiksi MSX 2:n ominaisuuksiin X'Pressin kanssa, sillä oululainen Aaro Kukkohovi tekee koneeseen sisälle muutostyöt kohtuuhintaan. Työ maksaa noin 600 markkaa ja lisäksi lähetyskulut. Kannattaa harkita vakavasti, sillä MSX 2:n grafiikka- ja video-ominaisuudet ovat todella hienot ja jäähän jäljelle tietenkin mahdollisuus käyttää konetta tavallisena MSX 1-laitteena.

MSX 2:n ohjelmavalikoimaan kuuluu kohtalaisesti tuotteita. Linjana on näköjään se, että koska MSX 2-ohjelman tekeminen on melkoinen urakka, niin mitä tahansa laatutasoa ei kelpuuteta. Niinpä MSX 2-pelien joukosta löytyy sellaisia, joita ykkösen omistajat katsovat kateudesta vihreinä. Otetaanpa vaikka esimerkiksi Konamin megamoduli VAMPIRE KILLER, joka taas kerran näyttää kenen modulit ovat parhaita. Aackosoft ja Eaglesoft ovat saaneet markkinoille ilahduttavan suuren määrän MSX 2-pelejä. Mm. tutusta The Chess Gamesta on vielä parempi versio, samoin North Sea Helicopter 2 ja Chopper 2 ovat laajempia kuin samat pelit MSX:lle. Ja sitten on tietysti vielä RED LIGHTS OF AMSTERDAM! Tiesitkö, että Ruotsissa tietokonepelit joutuvat ennakkotarkastukseen? Red Light of Amsterdam ei läpäissyt Ruotsin sensuuria ja se on siellä kielletty. Mutta Suomesta saa - kerran näinkin päin. Tätä peliä ei kylläkään suositella alle 16-vuotiaille. Sitä vanhemmat tietävätkin jo, mitä Amsterdamin punaisten katuvalojen alla tapahtuu...

MSX 2:lle löytyy myös tekstinkäsittely- ja taulukkolaskentaohjelmia ja niiden taso lähenteleekin jo vielä isompien mikrojen vastaavia

Mutta mitäpä kuuluu sille tavalliselle ykkösMSX:lle? Aika hyvää oikeastaan. Kevään ja alkukesän ohjelmatarjonta on ollut todella runsas. Mahtuuhan tällaiseen määrään jo roskaakin mukaan, mutta vastaavasti myös varsinaisia helmiä. Tähänkin numeroon näiden esittelyjä on pyritty keräämään runsaasti. Mutta enpä malta olla suosittelematta vielä erikseen kahta tämän hetken suoikkiani, Gremlin Graphicsin Auf Wiedersehen Montya ja Imaginen Arkanoidia. Arkanoidissa on 33 eri tasoa ja toistaiseksi olen päässyt kymmenenien pelikertojen jälkeen vasta 13:nnelle. Yritys jatkuu.

Arkanoidin vakava kilpailija on Gremlin Graphicsin KRAKOUT. Tämä peli on ollut jo aikaisemmin saatavana muille mikroille; kuusneloselle se oli loistava, Spectrumille melko vaatimaton ja Amstradille siedettävä. Tosiaan sama peli voi olla montaa eri tasoa eri mikroille. Miten sitten sijoittuu MSX-versio? Kuusnelosessa on parempi musiikki ja äänitehosteet, mutta muuten MSX-peli on samanlainen - eli selvää klassikkoainesta. Tässä pelissä on 100 kenttää ja olen päässyt tasolle 32. Yritys jatkuu.

CDS, joka on aikaisemmin julkaissut mm. Steve Davis Snookerin ja mainion Macadam Bumperin, on aloittanut uuden halpasarjan ja siihen tulee heti kokonaista neljä uutuutta: Darts, Diamond Mine 2, M Droid, Astro Plumber. Nykyään ei tarvitse maksaa itseään kipeäksi, kun Triosoftista saa näitä hintaan 22:-/kpl (jolleivat taas kehitä jotain salasanasysteemiä ja myy vielä-kin halvemmalla).

Uusi Mastertronicin peli ei ole enää mikään harvinaisuus. Muistaako joku vielä aikaa noin vuosi sitten, jolloin MSX:lle oli saatavana peräti neljä Mastertronicin peliä. Nyt tuo mää-rä menee jo toisen kymmenen puolelle, jos otetaan huomioon myös Mastertronicin tytäryhtiön Bulldogin julkaisut. Muutkin halpapelien julkaisijat ovat olleet ahkeria, joten noita 22:-hintaisia on vaikka kuinka paljon. Niistä parhaat taitavat muuten olla Bulldogin Feud, Mastertronicin Molecule Man ja Speed King sekä Playersin Fire Hawk. Mutta tämähän on vain yhden miehen mielipide.

Moduleista: MSX 2:n Vampire Killer mainittiinkin jo. Kona-milta on tullut uusi megamoduli (loistavan Nemesiksen lisäksi) nimeltään PENGUIN ADVENTURE, joka on jollakin tavalla Antarc-tic Adventuren jatko-osa. MUTTA: samaan hengenvetoon myönne-tään heti, että Antarctic Adventure ei ole paljon mistään kotoisin. MUTTA: että Penguin on täysin toista maata, sillä se on TODELLA HIENO ja laaja. Lue tarkemmin tästä lehdestä. Toinen Konamin uutuus on kauan odotettu GAMES MASTER, joka sellaisenaan ei ole peli, vaan se toimii muiden Konamin modu-lien kanssa yhdessä. G.M.:n avulla voit mm. saadella pelin nopeutta hitaammaksi (huimapäät tietysti lisäävät nopeutta), antaa itselle äärettämän määrän yrityksiä - ja kaikenlaista muuta pikkukikkaa siihen kuuluu. Games Masterin käyttöön tarvitaan kaksi moduliporttia. Toshibassa onkin jo kaksi valmiina ja muille mikroille saa lisäkappaleen ostetuksi tätä tarkoitusta varten.

Konami on myös poistanut valikoimastaan joitakin vanhoja moduleja, mutta tuskinpa kenellekään tulee ikävä Mopi Ranger-ia, Circus Charlieta, Monkey Academya ja Super Cobraa. Nämä modulithan osoittavat, että paraskin ohjelmafirma voi joskus erehtyä...

Kesä on tyypillisesti sellaista aikaa, että uutuuksia tulee vähemmän. Vastaavasti kesällä on myös aikaa tutustua niihen vanhempiin hyviin ohjelmiin ja syksylle kertyy sitten rahoja uutuuksia varten. Mutta MSX-klubi ja Triosoft eivät lomaile, joten pistetään posti kulkemaan ja puhelimet soimaan.

Painokoneet seis! Alligatalta on tähän mennessä tullut monen-tasoisia pelejä, parhaimpana ehkäpä Who Dares Wins II. Mutta nyt tämä firma on julkaissut tähän mennessä parhaan tuotteensa joka on toimintaseikkailu LIVINGSTONE, I PRESUME. Jos vain mitenkään ehditään, niin tämä peli esitellään vielä tässä leh-dessä, jos ei, niin tutustu itse!

KYSYMYKSIÄ/VASTAUKSIA

Olen 43 Vuotias mies. Olen ollut koko ikäni naimaton ja työtön. MIKÄ AVUKSI ?

No eipä hätää, ensin menet baariin, diskoon ja aamulla naimisiin. Sen jälkeen taas mikä tahansa työ kelpaa. K.Karju

Korottuuko jäsenmaksu vuoden vaihteessa ja jos niin paljonko ?

Mikäli markka pysyy vakaana liiraan nähden ja lakkoraja pysyy suht koht samana kuin HBD-50:n tuumaluku ja painopalvelukustannusten olessa finetto ja postimerkkin hinnan ollessa normaali 10p kertaa vuosi... EI NOUSE !

Kuinka nopea pelin toimitus TRIOSOFTISSA yleensä on ?

Mikäli tilattu tuote on hyllyssä (niinkuin yleensä on) niin seuraavana päivänä parhammillaan, mutta todennäköisesti vasta ylihuomenna Jotkut tuotteet ennakoitua suuremman kysynnän vuoksi saattavat loppua ja tilaus ulkomailta ei ole sitä nopeinta puuhaa. Pahimmillaan viivastys voi silloin olla 2-4 viikkoon. Timo Koskinen

Minä kuukausina MSX UUTISET tänävuonna ilmestyvät ?

Suunitelmien mukaan seuraavaksi Elokuussa, Lokakuussa ja joulukuussa. Näkyvä mainos on Mikro Bitissä Elokuussa ja luultavasti myös Joulukuussa. MSX KLUBI ja TRIOSOFT yhdessä on nähtävänä myös Marraskuussa Mikromekassa Espoossa, johon kaikkien ilman muuta kannattaa mennä.

Kuusneloselle löytyy ainakin 1000 peliä, montako MSX on tehty ?

Silloin kun puhutaan 1000 pelistä niin pitää muistaa, että todellisuudessa osa on niin vahoja, että niitä ei enään valmisteta ja erät on myyty loppuun ja niin saatavuus on niiden osalta nolla. 1000 n. puolet pois pelistä ja siitä puolet on täyttä sontaa, eli 250 hyvää peliä kuusneloselle on saatavana. MSX:lle pelejä on tehty Euroopassa noin 400-500 ja niistä 100 on pois jo pelistä. siitä puolet on täyttä sontaa eli saatavana on noin 150 kunnon peliä. MSX:n pelitutanto on viimeaikoina suuresti kasvanut ja arviolta noin 100 uutta peliä valmistuu loppuvuoden aikana. Japanissa tuotantoa on myös runsaasti, mutta vain harvat tulevat eurooppaan.

Olen kuullut, että Fist II, Samurai Trilocy, Rambo ja Elite Hit Pack on MSX:lle miten on.

Näistä ei ole muita saatavana kuin Rambo ja sekin on japanilainen moduli, joten hankkiminen melkein mahdotonta. Paljon on huhuja ja niihin ei pitäisi uskoa. Alan asiantuntiat kuten Triosoft saavat tietää uutuuksien tulosta jo hyvin aikaisin. Soittamalla sinne niin he kertovat varmasti alan uutuudet hetkessä.

KILPAILUN TULOKSET

Viimekertaiseen lukijakilpailuun saimmekin roppakaupalla vastauksia Kiitämme paljon kilpailuun osallistuneita, sillä tailtä saimme paljon arvokasta mielipidetiedettä.

MITÄ LEHDESSÄ SAISI OLLA

1. Peliarvostelut olivat selvasti äänestyksen vaatimus numero YKSI. Samaan hengenvetoon mainitsiin yleensä myös, että arvotelujen tulee olla puolueettomia. Näinhän asia myös on ollutkin, mutta pitää muistaa, että ei kriitikon mielipede aina ole yhtä kansan maun kanssa. Me toimituksessa kuitenkin pyrimme valkkaamaan hyviä pelejä arvostelijoillemme, sillä niitä MSX myös on.
2. Laitetestit olivat äänestyksessä myös selvä KAKKONEN. Eniten oli kiinostusta levyasemiin ja kirjoittimiin, mutta monen mielestä pitäisi tuoda esille jotain uutta laitetta myös. Oheislaitteita ei tule markkinoille yhtänopeasti kuin pelejä, mutta niitä on jo paljon muutenkin, joten varmasti tähän asiaan panostetaan.
3. Ohjelmointivinkit pärjäsivät myös hyvin. Näitä saisi meidänkin mielestä olla paljon, joten niitä tulee jatkossa lisää.
4. Konekieltä vaadittiin myös isoin kirjaimin ja tähän meillä onkin JYKEN JUTUT. Pitää muistaa, että konekielestä emme voi kertoa kaikkea lehdessämme vaan pyrimme antamaan hyviä käytännön vihjeitä ja antamaan lisäpotkua niille jotka asiasta ovat kiinnostuneet. Konekielen opiskelussa on tärkeää oma aktiivisuus ja hyvät kirjat kuin esim. RED BOOK.
5. Pelivinkit ja ohjeet kiinostivat myös liki kaikkia. Yhtä mieltä oltiin siitä, että monet pelit ovat vaikeita ja ohjeet huonoja sekä väärällä kielellä. Tätä asiaa meillä onkin jo ollut ja kyllä jatkossa lisää seuraa.

MITÄ EI SAISI OLLA

1. Pelilistauksia ! Tämä oli suuri yllätys meille. Mielestämme moni haluaa naputella pelejä itse kuten (ME täällä) kun olimme vielä aivan vihreitä. Vaatimus oli melkein joka lapussa, joten teidän iloksi ja meidän suruksi listaukset poistetaan ja homma pyörii jatkossa OK-KIRJASTOSSA.
2. Sano Pois palsta ei myöskään ketään mielytä. Täten vex !!!
3. Alkupuheet pois oli myös vaatimus 30 äänellä. Toimituksen ikiomaa palstaa ette kyllä vie. Tässä tapauksessa pidämme omavapauden. Kaikkien mielestämme pitäisi lukea heti aluksi sen, sillä tässä kerromme heti kärkeen tärkeät asiat jotka pitää kaikkien välttämättä tietää.
4. Peliarvotelut olivat myös listalla poistot, mutta se VALTAVA enemmistö, joka taas tätä kannattaa on luultavasti oikeassa.
5. Ei elektroniikkaa !!! oli kannattajien ja vastustajien pisteissä yhtä suuri. Toimitus siis saa olla tuomarina ja vastauksemme on jossain tässä lehdessä.

Yleisesti suurin osa sarakkeissa Mitä Ei Saisi olla luki kuitenkin EI MITÄÄN VALITTAMISTA, KAIKKI OK ja SUKSIKAA SUOHON JA TEHKÄÄ NÄIN MAINIOITA LEHTIÄ. Kiitos Kiitos olemme onnellisia.

Nyt tullaankin osastolle TÄSTÄ PELISTÄ MINÄ TYKKÄÄN, siis kysyimme joka häiskältä mistä viidestä pelistä pidät ja näin siinä kävi

1 GAUNTLET (valtava suosio selvä ykkönen)
2 WINTER GAMES (näin suurta suosiota emme osanneet odottaa)
3 BAT MAN (esimerkki kuinka hyvät pelit pärjää aina)
4 DAMBUSTERS (lentäminen ja stratekia kiinostaa)
5 GREEN BERET (Tästä alkaa Konamin voittokulku)
6 NEMESIS
7 WHO DARES WINS II (menestyjä ja Livingstone jatkaa sitä varmasti)
8 BOULDERDASH (vaha peli ja ikuinen klssikko)
9 AVENGER (Gremlin tekee hyviä pelejä, mutta ei listahuippuja ?)
10 JACK THE NIPPER (Ilkeä vekara rytiputkineen kiinostaa aina)

Eihän kilpailu ole mitään ilman palkintoja ja niinpä seuraavaksi julistamme palkintojen voittajat.

VIISI PELIPALKINTOA ...
1. Mika Mahlamäki, Ilmajoki (MARTIANOIDS)
2. Mika Haapea, Pieksemäki (AVENGER)
3. Tomi Salo, Raisio (TIME CURB)
4. Matti Koskinen, Ruotsinpyhtää (OIL'S WELL)
5. Eetu Koskinen, Ruotsinpyhtää (737 FLIGHT SIMULATOR)

20 * TRIOSOFT LIPPIS

1. Petri Silén, Moisio
2. Vesa Kalkko, Lammi
3. Mika Nieminen, Laitila
4. K-M Nygård, Kristiinankaupunki
5. Juha Luoma, Karijoki
6. Arto Kujiainen, Kauhava
7. Juha Lehtimäki, Viiala
8. Tero Hakkarainen, Kangasala
9. Jari Vuorenpää, Suorama
10. Kimmo Jääskö, Rovaniemi
11. Antti Silvola, Raahe
12. Samuli Kuusilaakso, Heinola
13. Marko Mäntysaari, Honkola
14. Timo Sipari, Lappeenranta
15. Janne Suurnäkki, Vastila
16. Aki Järvinen, Tampere
17. Sven Höglund, Parainen
18. Matias Lundström, Karjaa
19. Ari Leinonen, Paltamo
20. Marko Tanttu, Hirvensalmi

ONNEA VOITTAJILLE !!! Kilpailu oli varsin rehellinen sillä urakkaäänestystä ilmeni vain 2 tapausta, jotka tietenkin diskattiin. Kiitämme osanotostanne ja toivomme runsasta osanottoa jatkossakin.

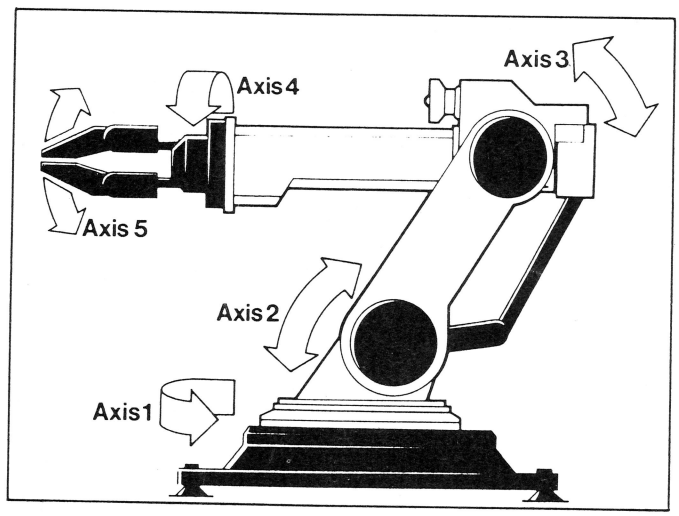
COMPETITION ROBOTICS

Nyt esiteltävä vekotin ei ole enää mikään uutuus, mutta koska sellaista ei ole näillä leveysasteilla juuri tähän mennessä nähty, niin lyhyt tarina on paikallaan. Kyseessä on Spectravideo Robotarm ja sen käyttöohjeesta napattu kuva sivun alalaidassa kertoo, mistä on kyse. Se on joko sellaisenaan tai MSX-mikroon liitettynä toimiva robottikäsi, jota ohjaillaan kahdella joystickillä tai sitten käden omalla ohjelmointikielellä eli Rogolla.

Kädessä on neljä pyörivää akselia ja sen päähän voi liittää pihdin, lapion tai magneetin. Akselien kääntösäteet vaihtelevat jalustan 270 asteesta kakkosakselin 90 asteeseen. Käden virtalähteenä on neljä 1.5 V paristoa.

Yksinkertaisin tapa kayttää Robotarmia on kytkeä kaksi ohjainta suoraan sen liitoskappaleeseen, jolloin tikkujen yhteiskäytöllä käsi liikkuu (harjoittelun jälkeen) halutulla tavalla ja sitä voi käyttää mm. esineiden poimimiseen ja siirtelyyn. Systeemiin kuuluva palikka voidaan myös kytkeä moduliporttiin, jolloin kyseeseen tulee ohjaaminen Rogolla. Kuten arvata saattaa, Rogo ei ole mahdottoman kaukana Logosta, muistuttaen erityisesti turtlegrafiikkaa. Siihen kuuluu mm. käskyjä käden eri osien pyörittämiseksi ja kallistamiseksi. Halutessa saadaan näyttöruutuun malli kädestä, joka toimii Rogon ohjauksessa samalla tavoin kuin varsinainen robottikin.

Vaikka Robotarm onkin mukava käyttää ja ainakin aluksi sille keksii runsaastikin sovellutuksia, niin loppujen lopuksi se ei kuitenkaan sinänsä tee mitään sellaista, mitä ei voisi tehdä muutenkin, esim. esineiden siirtely sujuu nopeammin ja helpommin omin käsin. Kotona tuskin on sellaisia töitä, joita voisi antaa Robotarmin hoideltavaksi. Mutta robotiikka on varmasti tulevaisuudessa kova sana ja yhä useampi joutuu sen kanssa tekemisiin. Siksi kaikki keinot, jotka auttavat tutustumista robotteihin ja niiden ohjaamiseen, ovat periaatteessa aiheellisia. Tosin Robtarmin hinta on varsin korkea, tietokoneliitynnän kanssa noin 700 markkaa ja ilman sitä noin 380 markkaa.



Spriten ohjaus

Spriten liikuttamisesta konekielellä on esimerkkejä ollut artikkeleissa. Seuraavaan ohjelmaan on lisätty spriten ohjaus kursorinäppäimillä (myös Joystic:illa)
Srite liikkuu piste kerrallaan maksimi nopeudella. Hidastaa liikettä voidaan asettamalla riville 150 viivettä. Esim. GOTO 150 tilalle GOTO 130.
Ohjelma ei ole vapaasi joitteinen, eli sitä ei ilman konekielen tuntemusta voi siirtää eri osoitteisiin.
Kursorinäppäinten aseman tunnustelemiseksi käytetään aliohjelmaa &H00D5. Ohjelma käyttää myös osoitteita &H9000...&H9004, joten sinne ei ole syytä sijoittaa BASIC-ohjelmaa.

Juhani Kukkula

```
10  'SPRITEN  LIIKUTTELU
20  'Kursorit-Basic-konekieli
30  '(C) Juhani Kukkula 01/87
40  '_____________________________________
50  CLEAR500,&HD000:DEFUSR0=&HD000:I=&HD000
60  READA$:IFA$<>"$"THENPOKEI,VAL("&H"+A$):I=I+1:GOTO60
70  SCREEN2
80  ' Sprite
90  FORI=0TO7:VPOKE14336+I,255:NEXTI
100 POKE&H9000,86     'Y-koord. alku
110 POKE&H9001,128    'X-koord. alku
120 POKE&H9002,0      'Ei liiku
130 POKE&H9003,&H34   'INC(HL)
140 POKE&H9004,&H35   'DEC(HL)
150 A=USR0(0):GOTO150
160 ' Spriten liike
170 DATAF3,3E,00,D3,99,3E,5B,D3,99,21,00,90
180 DATA00,7E,E3,E3,D3,98,21,01,90
190 DATA00,7E,E3,E3,D3,98
200 DATAE3,E3,3E,00,D3,98,E3,E3,3E,0F,D3,98,E3,E3
210 ' STICK-aliohj. kutsu
220 DATAAF,CD,D5,00                    ↑Spriten väri
230 ' 0 STICK(0)-asennot
240 DATAFE,00,20,0E,3A,02,90,32,0C,D0,3A,02,90,32,15,D0,FB,C9
250 ' 1
260 DATAFE,01,20,0E,3A,04,90,32,0C,D0,3A,02,90,32,15,D0,FB,C9
270 ' 2
280 DATAFE,02,20,0E,3A,04,90,32,0C,D0,3A,03,90,32,15,D0,FB,C9
290 ' 3
300 DATAFE,03,20,0E,3A,02,90,32,0C,D0,3A,03,90,32,15,D0,FB,C9
310 ' 4
320 DATAFE,04,20,0E,3A,03,90,32,0C,D0,3A,03,90,32,15,D0,FB,C9
330 ' 5
340 DATAFE,05,20,0E,3A,03,90,32,0C,D0,3A,02,90,32,15,D0,FB,C9
350 ' 6
360 DATAFE,06,20,0E,3A,03,90,32,0C,D0,3A,04,90,32,15,D0,FB,C9
370 ' 7
380 DATAFE,07,20,0E,3A,02,90,32,0C,D0,3A,04,90,32,15,D0,FB,C9
390 ' 8
400 DATAFE,08,20,0E,3A,04,90,32,0C,D0,3A,04,90,32,15,D0,FB,C9,$
```

Ihmerivit

Kirjoita oheinen ohjelma täsmälleen samanlailla (myös rivi 10).
Aja se (RUN).
Kirjoita LIST tai LIST10
Aja uudestaan ohjelma se
silti toimii'!

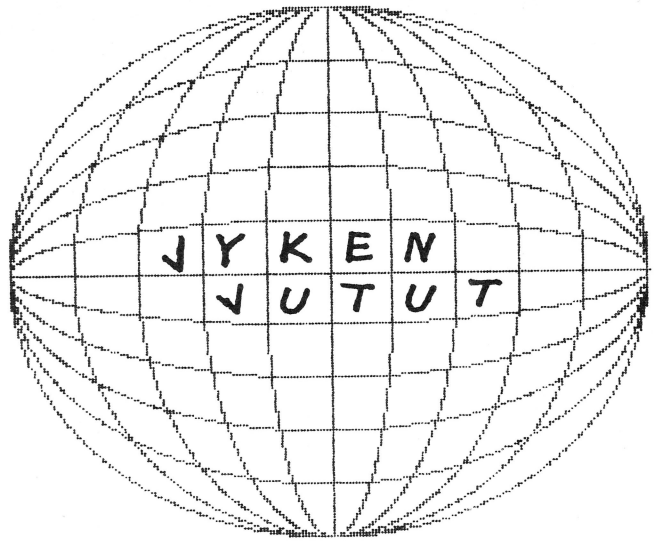
```
10  'KUVA NOPEASTI ESIIN
20  'Sovell. J Kukkula
30  '_____________________________
40  DEFUSR0=&H41:DEFUSR1=&H44
50  COLOR1,15,15:SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1
60  ' Estetään näyttö
70  A=USR0(0)
80  ' Kuva
90  C=0:Y=0:FORC=0TO15
100 LINE(0,Y)-(255,Y+10),C,BF:Y=Y+12:NEXTC
110 LINE(51,77)-(197,89),15,BF
120 PRESET(57,80):PRINT#1,"T E S T I K U V A"
130 ' Sallitaan näyttö
140 A=USR1(0)
150 GOTO150
```

```
10  'KUVA NOPEASTI ESIIN
20  'Sovell. J Kukkula
30  '_____________________
40  COLOR 1,15,15
50  SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1
60  ' Estetään näyttö
70  VDP(1)=128              '&B10000000
80  ' Kuva
90  C=0:Y=0:FORC=0TO15
100 LINE(0,Y)-(255,Y+10),C,BF:Y=Y+12:NEXTC
110 LINE(51,77)-(197,89),15,BF
120 PRESET(57,80):PRINT#1,"T E S T I K U V A"
130 ' Sallitaan näytön
140 VDP(1)=224              '&B11100000
150 GOTO150
```

```
10 'Ihmerivit
20 PRINT"Ensim."
30 PRINT"rivit "
40 PRINT"saman "
50 PRINT"nume- "
60 PRINT"roisia"
70 FORX=32788!TO32844!STEP14
80 POKEX,10:NEXT
```


ATK-kirjallisuuden antikvariaatti
avattu. Käytettyjä lehtiä, kirjoja,
manuaaleja, oppaita yms.
Myös kaikkea ATK-tavaraa myydään.
ATK- JA TEKSTIPALVELU puh 90-343 1611
Kauppakartanonkatu 20, Itäkeskus, Hki
Avoinna ark 11-19, lau 11-17


```
10  'SCROLLAUS VASEMMALLE (SCREEN2)
20  'Soveltanut J Kukkula 1/87
30  '_____________________________
40  CLEAR200,48000!:GOSUB130
50  FORA=&HD000TO&HD043:READE:POKEA,E:NEXT
60  DEFUSR2=&HD000:DEFUSR3=&HD014
70  Y=USR2(0)
80  FORX=0TO1000:Y=USR3(0):NEXT:COLOR 15,4,4:END
90  DATA62,0,211,153,62,24,211,153,33,0,209,219,152,119,35,62,212
100 DATA188,32,247,17,0,209,33,1,209,1,31,0,197,26,237,176,18,19,35
110 DATA193,62,212,188,32,243,243,62,0,211,153,62,24,246,64,211
120 DATA153,33,0,209,126,211,152,35,62,212,188,32,247,251,201,83
130 'KUVA                                    ← Kokeile lukuja 211 ja 210
140 '_____________________________________
150 COLOR15,4,4:SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1:PSET(0,80),1
160 DRAW"e90f45e29f80e30":PAINT(4,80),1
170 LINE(10,160)-(178,190),11,BF
180 COLOR4:PRESET(20,172)
190 PRINT#1,"SCREEN2 SCROLL VAS."
200 RETURN
```



Tämän palstan nimenmuutos johtuu siitä, että viimeisen englannin(g) sanakokeen jälkeen olen täydellisesti kyllästynyt englanninkielisiin nimiin. (Totuutta edellisessä lauseessa noin neljä viimeistä sanaa...) Toisaalta jos juttujeni aiheet jatkuvat tätä rataa voisin samantien vaihtaa nimeksi: GAME DOC ZYKE tai: Näin saat sinäkin toimimaan uuden superhyperpelisi Spectrassa!

HOHE ! HOHE ! Ja kuten arvasit TAAS tälläkertaa käsitellään pelien toimimattomuutta! MUTTA ! Täytyy heti samalla myöntää, että tälläkertaa ongelma oli (ja on) todella vaikea...

Toimimaton peli on tälläkertaa itse GAUNTLET, mutta sen vika EI johdu niistä muistipankeista kuten muiden kohdalla! Kun sain Gauntletin tiesin vain, että yksinpelissä oma peliukko (=sprite) ei näy ruudulla vaikka kaikki muu toimii hyvin. Tämä ongelma on ainakin SVI 728:ssa ja joissakin muissa MSX-koneissa. (Joita EN toki halua vähätellä, mutta kun en muista niitä nimeltä.) Viikkohan siinä vierähti Gauntletin parissa ennen kuin sain aikaan seuraavan korjauksen jonka avulla G. alkaa toimimaan (=ukko näkymään) ainakin SVI:ssäni.

- Kirjoita seuraava ohjelma:

0

```
5  BLOAD "CAS:"
10 READ A$:IF A$="*" THEN DEFUSR=&HE100:A=USR(0)
20 IF LEFT$(A$,1)="$" THEN A=VAL("&H"+RIGHT$(A$,4)):GOTO 10


30 POKE A,VAL("&H"+A$):A=A+1:GOTO 10
40 DATA $E15B,C3,70,F9
50 DATA $F970,F3,21,00,F5
60 DATA 22,49,85,C3,D6,B8
70 DATA $F500,21,7C,D3,11,6C,D3
80 DATA 1,4,0,ED,B0,C3,83,A0,*
```

- Kirjoita RUN & läppää GAUNTLET kasetti sisään & päälle !
- Sitten voitkin lopettaa sokkopelaamisen ja lahdata kunnolla örkkejä lajäx!

Ongelman alkusyytä en ole pystynyt keksimään vaan olen siirtänyt sen muualle. Tämä tarkoittaa sitä, että pelin tekijä on alunperin tarkoittanut ykköspelaajan spriten spritenumerolle 31, mutta jostakin syystä tämä numero ei näy joissakin koneissa. Ratkaisuna olen yksinkertaisesti kopioinut spriten 31 3 (tai 4, en muista!) spritenumeroa "alaspäin" jossa näyttää olevan käyttämätön spritenumero. Tällöin omanukon sprite ilmestyy näkyviin. Mitään itsestään selvää selitystä en ole keksinyt tälle "näkymättömyydelle" eli jos joku osaa sen selittää voisi kertoa siitä minullekin. Osoitteenihan on:
JYKE JOKINEN
SULKAKYNÄ 31
40340 JKL

0

Lopuksi vielä puhelimesta. Sellainen laite kyllä meilläkin on, mutta koska se ei ole pelkästään minun käytössäni haluaisin hoitaa tämän palstan alaiset

TOP 20 LISTA MSX. HUHTIKUU-TOUKOKUU.

1. GAUNTLET (ennusteet piti kutinsa, kevät 87 on Gauntletin)
2. WHO DARES WINS II (kunnon sotapeli. Ei tuottanut pettymystä)
3. HEAD OVER HEELS (tähti jo syntyessään. OCEAN ei tuota roskia).
4. VAMPIRE (tuote halpa, peli loistava, BMX tulee perässä)
5. FEUD (tämä peli on valloittanut Englannin listan, miten Suomi ?)
6. ARGANOID (hyvä peli ja nousussa)
7. Avenger (Gremlin on aina kova sana, pelit hyviä, toimii kaikis-
8. MSX CLASSIS (sa koneissa, mutta hyonot kasettiasemat on riesana)
9. SPEED KING (menestys olisi suurempi, mutta on saatavuus ongelma)
10. DAM BUSTERS (tätä [illegible]averia ei listoilta pudoteta)
11. BAT MAN (listan r[illegible]. 3 isoveli on hyvä peli, mutta laskussa)
12. MUSIX (hyötyohje[illegible]st ainoa joka yltää listoille)
13. AUF WIEDERSHEN M[illegible] (hurjassa nousussa)
14. SNOOKER (sijoitus [illegible]orkeampi, mutta saatavuus ongelmia)
15. WINTER GAMES (viim[illegible]kerran nro. 1 on lumet vieneet talvilevolle)

MODULIT:

1. GREEN BERET (Suomen ja Euroopan suosikki, saatavuus ongelmia)
2. PENGUIN ADVENTURE (jolle povataan suurempaa menestystä)
3. NEMESIS (MSX versio hakkaa kilpailijat mennen tullen)
4. KONAMI'S SOCCER (paras näkemistäni futis-peleistä)
5. THE WRECK (hintansa vuoksi on sekoittanut Konamin dynastian).

KLUBI-asiat KIRJEITSE! JOS kirjoittelemasi asia vaatii jatkuvia yhteydenottoja tai todella innostun (=sekoan) asiasta, voit saada tietoosi myös numeroni (Jonka muutamat Klubilaiset kyllä tietävätkin...)

Toisaalta kirjeistä voin taas sanoa, että niihinkään minä EN vastaile koko-päivätoimisesti. Vastaus kyllä aina tulee (varmasti jos osoite vain selviää kirjeestä), mutta vastausaika on VALITETTAVASTI ollut 0-4 (6) kuukautta!!

↑
HYI minua!

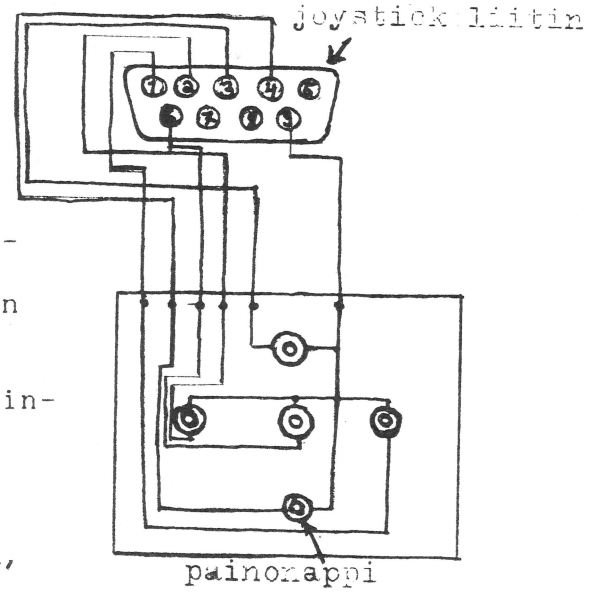
Mutta kuitenkin MSX - terveisin

Kivaa Kevättä & Kaunista Kesää Kaikille!

LIITINKURSSI OSA:1

ENSINMÄISESSÄ OSASSA KÄSITELLÄÄN JOYSTIKIN TEKOA JA YKSINKERTAISTA KIRJOITUSPORTTI SOVELLUTUSTA + TOISESSA OSASSA ON RELEKORTIN OHJEET

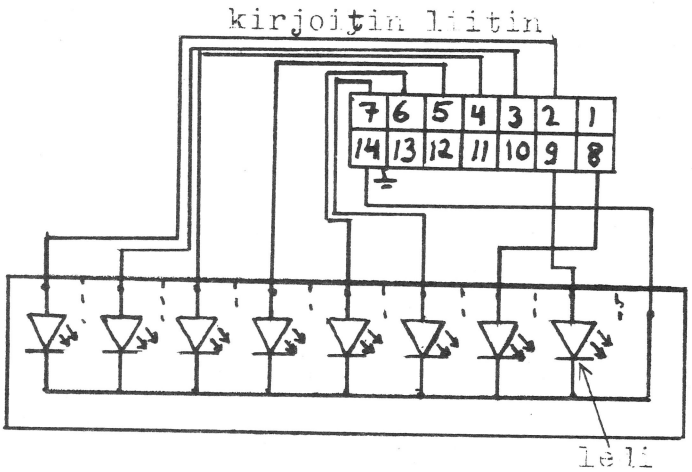
Joystikin rakennus on helppoa.
Tarvitaan viisi painokytkintä, joystick liitin, piirilevy tai verolevy ja johtoa.
Painonappeja valittaessa kannattaa ottaa tukevat napit, liittimen saa vanhasta tikusta samoin välijohdon, mutta jos vanhaa tikkua ei ole niin kaupasta saa liittimen ja tarvittavat johdot.
Jos olet jossain elektroniikka kerhossa voit tehdä piirilevyn siellä, muuten on helpompi käyttää verolevyä, kunhan muistaa katkaista kiskot ja kolvata hyppylankoja. Joystickiä tehdessä pitää muistaa, että kun katsoo liitinkuvaan pitää liitin olla kuvaan päin.



Tämä on yksinkertainen esimerkki kirjoitinportin käytöstä ja ohjauksesta.
Kirjoitinportti ohjaa kahdeksaa lediä.
Portin osoite on &H91 ja ohjaus tapahtuu OUT-käskyllä, arvo binäärilukuina.
Tekoon tarvitaan pala verolevyä, 8 lediä, liitin sekä ohutta johtoa.
Tärkeää on muistaa maadottaa liittimen kuori nastaan 14. Kokeile OHJELMIA.

KIERTÄVÄ VALO

```
10 A=1
20 FOR R=1 TO 50:NEXT R
30 A=A*2:IF A=256 THEN A=1
40 OUT &H91,A:CLS:PRINT A
50 GOTO 20
```



RITARI ÄSSÄ valo
muutokset edelliseen

```
30 A=A 2:IF A=128 THEN 60
60 FOR R=1 TO 50:NEXT R
70 A=A/2:IF A=.5 THEN 20
80 OUT &H91,A:CLS:PRINT A
90 GOTO 70
```

VALITTAVA valo

```
10 C=1:PRINT"MIKÄ VALO SYTYTETÄÄN"
20 INPUT A:IF A>8 OR A<1 THEN
   PRINT"EI KÄY":GOTO 20
30 FOR T=1 TO A:C=C*2:NEXT T:C=C/2
40 OUT &H91,C
50 C=1:GOTO 20
```

PASI IKONEN

S. Tossavainen

TIEDOSTO ASIAA

Tiedostoja voit käyttää hyväksi peleissä ja hyötyohjelmissa. Nyt ilman pehmeää laskua heti asiaan.

Hyvässä seikkailupelissä on oltava mahdollisuus äänittää tilanne nauhalle ja ladata se sieltä myöhemmin. Tämä voi tapahtua esimerkiksi seuraavasti:
Kuvitellan, että e(1), e(2), a ja b ovat tilannemuuttujia, jotka sitten olisi saatava talteen. Sehän onnistuu seuraavalla ohjelmalla

KS. LISTAUS 1: TILANNE KASETILLE

Ohjelma äänittää ensin muuttujat kasetille, nollaa ne ja lataa uudelleen. Sinun tehtävänäsi on huolehtia nauhurin toiminnasta.
Näin ohjelma tallensi kätevästi muuttujat. Jos käytössäsi on levyasema on nopeus aivan muuta (open-lausetta muutettava).

Joissain hyötyohjelmissa voit tarvita paljon tekstidataa, jota on vielä käsiteltävä taulukoissa. Esimerkiksi aakkosjärjestyksen tekeminen onnistuu vain taulukkomuuttujille. Homma voidaan tehdä esim. seuraavalla ohjelmalla:

LISTAUS 2: TIETO DATOISSA

Ohjelma lukee datat taulukkoon ja järjestää ne aakkosjärjestykseen.

voit tehdä tämän myös siten, että sinulla on apuohjelma, jolla teet tiedoston datoista. Tätä tiedostoa luet sitten varsinaisella ohjelmalla. Tuhoa rivit 10-160 listauksesta 2 ja näpyttele datojen eteen listaus 3.

LISTAUS 3: DATAT TIEDOSTOON

Käynnistä ohjelma ja äänitä tiedosto nauhalle. Tuhoa ohjelma newkäskyllä ja kirjoita listaus 4.

LISTAUS 4: VARSINAINEN OHJELMA

Kelaa kasetti edellisen ohjelman tekemän tiedoston alkuun ja paina run ja play. Ohjelma lukee ja printtaa tiedot nauhalta. Näin varsinainen ohjelmalistaus on huomattavasti lyhyempi, kuin listaus 2. Tästä on hyötyä etenkin, jos tarvitset suuria taulukoita. Lisäksi varsinainen ohjelma tulee siistiksi ilman data-lauseita.

Edellämainittuja keinoja ei kannata käyttää avaruuspelisi sprite ynm. datojen piiloittamiseen. Ne kannattaa pokeilla muistiin, ja äänittää sieltä Bsavella kasetille. Sieltä ne voidaan kätevästi lukea Bloadilla muistiin. Ensin vain teet seuraavanlaisen apuohjelman joka sisältää tarvittavat datat.

LISTAUS 5: DATAT MUISTIIN JA KASETILLE

Käynnistä ohjelma ja äänitä 16 * 16 spriten datat kasetille sen avulla. Datat menevät muistipaikkohin &HD000-&HD01E
Tuhoa edellinen ohjelma ja kirjoita listaus 6.

LISTAUS 6: KASETILTA SPRITEIKSI

Käynnistä ohjelma ja laita kasetti edellisen ohjelman tekemän tiedoston alkuun ja paina play. Ohjelma lukee datat muistiin ja tekee spriten näkyväksi.
Esimerkiksi hyvässä sprite-editorissa on oltava mahdollisuus äänittää spritedatat kasetille em. tavalla. Jos editorissasi ei vielä tätä mahdollisuutta ole, niin ala jo näpytellä.

LISTAUS 1: TILANNE KASETILLE

```
10 ' tilanne kasetille
20 '
30 E(1)=1:E(2)=2
40 A=10:B=14
50 PRINT"LAITA SAVE JA PAINA JOTAIN"
60 I$=INPUT$(1)
70 OPEN"CAS:"FOROUTPUT AS#1
80 PRINT#1,E(1):PRINT#1,E(2)
90 PRINT#1,A:PRINT#1,B
100 CLOSE
110 PRINT:PRINT"NOLLAAN MUUTTUJAT"
120 CLEAR
130 PRINTE(1);E(2);A;B
140 PRINT
150 '
160 ' lataus kasetilta
170 '
180 PRINT"KELAA KASETTI JA PAINA PLAY"
190 OPEN"CAS:"FORINPUT AS#1
200 INPUT#1,E(1):INPUT#1,E(2)
210 INPUT#1,A:INPUT#1,B
220 CLOSE
230 PRINT:PRINTE(1);E(2);A;B
```

LISTAUS 2: TIETO DATOISSA

```
10 ' datat ohjelmariveilla
20 '
30 FORJ=1TO5
40 READA$(J)
50 NEXT
60 '
70 'aakkosjarjestykseen
80 '
90 FORJ=1TO5
100 FORI=J+1TO5
110 IFA$(J)>A$(I)THENSWAPA$(J),A$(I)
120 NEXTI,J
130 '
131 FORJ=1TO5
132 PRINTA$(J)
133 NEXT
134 '
140 DATA Elintarvikkeet
150 DATA Puhelin
160 DATA Auto
170 DATA Huvitukset
180 DATA ATK
```

LISTAUS 3: DATAT TIEDOSTOON

```
10 'datat tiedostoon
20 '
30 FORJ=1TO5
40 READA$(J)
50 NEXT
60 '
70 'tiedosto kasetille
80 '
90 PRINT"PAINA JOTAIN, KUN KAS. VALMIS"
100 I$=INPUT$(1)
110 OPEN"cas:"FOROUTPUT AS#1
120 FORJ=1TO5
130 PRINT#1,A$(J)
140 NEXT
150 CLOSE
160 'datat
```

LISTAUS 4: VARSINAINEN OHJELMA

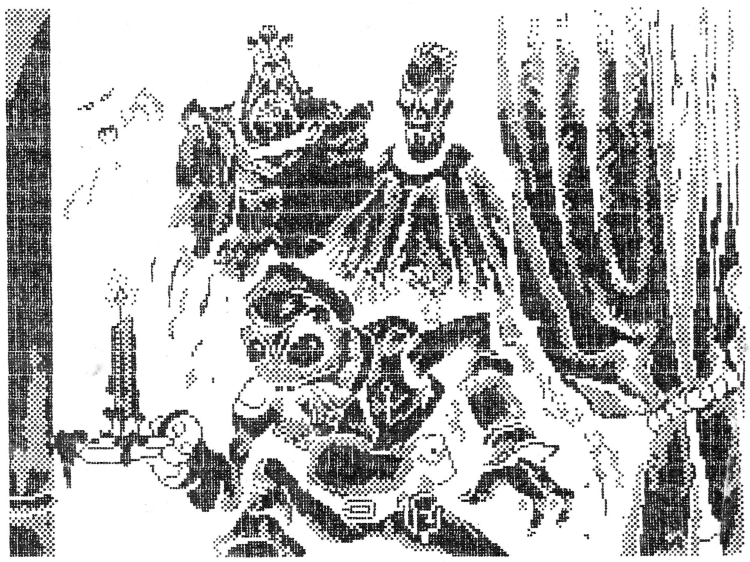
```
10 ' varsinainen ohjelma
20 '
30 PRINT"KELAA KASETTI JA PAINA PLAY"
40 OPEN"CAS:"FORINPUT AS#1
50 FORJ=1TO5
60 LINEINPUT#1,A$(J)
70 PRINTA$(J)
80 NEXT
90 CLOSE
```

LISTAUS 5: DATAT MUISTIIN JA KASETILLE

```
10 ' datat poke:lla muistiin ja
20 ' bsave:lla kasetille
30 '
40 FORJ=0TO31
50 READA
60 POKE&HD000+J,A
70 NEXT
80 '
90 PRINT"PAINA JOTAIN, KUN KAS. VALMIS"
100 I$=INPUT$(1)
110 BSAVE"DATAT",&HD000,&HD01E
120 'mielikuvutussprite
130 DATA 255,,255,,255,1,1,1
140 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1
150 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7
160 DATA 32,34,55,6,3,1,3,2
```

LISTAUS 6: KASETILTA SPRITEKSI

```
10 'datat kasetilta spriteksi
20 '
30 PRINT"LAITA KAS. KOHDALLE JA PAINA"
40 PRINT"JOTAKIN"
50 I$=INPUT$(1)
60 BLOAD"CAS:"
70 '
80 'muistista spriteksi
90 '
100 SCREEN2,2
110 S$="":FORJ=0TO31
120 S$=S$+CHR$(PEEK(&HD000+J))
130 NEXTJ
140 SPRITE$(0)=S$
150 'sprite liikkeeseen
160 X=100
170 PUTSPRITE0,(X,100),15,0
180 X=X+1:GOTO170
```



```
10 SCREEN2
20 BLOAD"cas:",R
30 BLOAD"cas:"
40 POKE&H859C,&HF1
50 POKE&H859D,&HFF
60 POKE&H85A8,&HF2
70 POKE&H85A9,&HFF
80 POKE&H85AE,&HF0
90 POKE&H85AF,&HFF
100 POKE&H85B8,&HF2
110 POKE&H85B9,&HFF
120 POKE&H85D4,&HF0
130 POKE&H85D5,&HFF
140 DEFUSR=&H8598
150 A=USR(0)
160 BLOAD"cas:"
170 POKE&H867F,&HF1
180 POKE&H8680,&HFF
190 A=USR(0)
```

TERVEHDYS

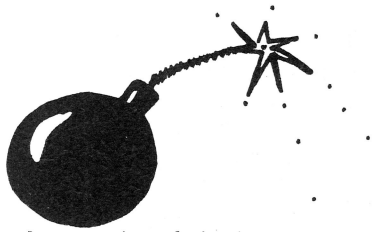
TäSSä OLISI POKEJA V A M P I R E
NIMISEEN PELIIN, JOTTA SE TOIMISI
MYöS SPECTRAVIDEON X'PRESS MALLISSA.

MT base & T-plan

Taulukkolaskentaohjelmat ovat niitä parhaita keksintöjä, mitä tietokoneohjelmoinnin alalla on tehty. Nykyisin monien firmojen kirjanpito ja kortistointi on niistä täysin riippuvainen, eikä ilman hyvää taulukkolaskentaa hommista tulisi yhtikäs mitään. Erilaisia ohjelmistopaketteja on markkinoilla vaikka kuinka monta erilaista ja ainakin tunnetuimpien hinnoittelu liikkuu vähintäänkin muutamissa tuhansissa.

Pienille mikroillekin on olemassa taulukkolaskentoja ja ihan tavallisella käyttäjälläkin on niille sovellutuksia. MSX-klubissa jäsenrekisteri ja kirjanpito on hoidettu tällä tavoin. Käytösssä on kaksikin ohjelmaa, MT Base ja nyt myös Hudsonsoftin T-Plan. Molemmat ovat moduleihin rakennettuja, joten käyttöönotto on todella helppoa. Levyaseman kanssa käytettynä näillä ohjelmilla pystyy hoitelemaan vaativampiakin tehtäviä aina pienen yrityksen kirjanpitoon asti.

Kotikäytössä näillä ohjelmilla voi tehdä paljonkin. Kotikirjanpito, verotuksen tai laina-asioiden laskeminen, järjestöjen tai yhdistysten kortistot tai muistiinpanot ovat muutamia mieleen tulevia taulukkolaskentaohjelman käyttöjä. MT Base ja T-Plan ovat molemmat niin helppoja käyttää, että tietokoneen perusteellinen tunteminen ei ole välttämätöntä. MT Basen hinta on 320 markkaa ja T-Planin vähän alle 250 markkaa. Peliohjelmiin verrattuna ne tietysti ovat kalliita, mutta hyötykäytössä niiden avulla säästyy niin monta työtuntia, että loppujen lopuksi päästään hyödyn puolelle.



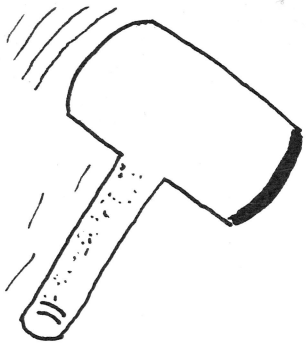
==========

Triosoft on jo julkisesti varoittanut tulossa olevasta hintapommista ja nyt sen aika on tullut. Kesäkuun alusta alkaen heinäkuun 15. päivään asti hinnat lasketaan nyt näin:

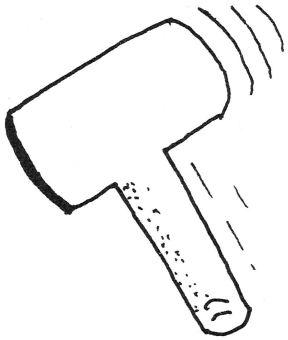
Kaikkien yli 100 mk ohjehintaisten pelien ovh:sta napataan Triosoftissa 50 mk pois. Kun kaupassa tyypillinen myyntihinta on 120:-, niin Triosoftissa se on nyt 70:- ja vastaavasti 109 markan ovh:sta siirrytään hintaan 59:-. Laskepa tuo prosentteina! Tämä merkitsee sitä, että Triosoftin katalogihinnat pitävät paikkansa taas vasta 16. heinäkuuta. Tarjoushinnat lasketaan automaattisesti, joten siitä ei kannata huolta kantaa - nyt jos koskaan pelejä saa HALVALLA.

Ja kun päivän tarjoukset jatkuvat ja alle 100 ohjehintaisiinkin tulee kunnon alennuksia, niin alahan käyttää tilaisuutta hyväksesi! Sama tarjous koskee muuten muidenkin mikrojen ohjelmia eikä se ole mikään salaisuus, joten kerrohan kaikille kavereillesikin.

Lue tämä heti



PÖRSSI UUTISET



MYYN TAI VAIHDAN ERITTÄIN VÄHÄNKÄYTETYN VAIMON, OTA YHTEYTTÄ TOIMITUKSEEN NIMIMERKILLÄ: "ennenseoliihanhyvä"

MYYN / VAIHDAN SEURAAVAT KASETTIPELIT: BAT MAN, FINDERS KEEPERS, HOOPER, VAMPIRE, SHARKHUNTER, BARN STORMER, DYNAMITE DAN JA KONAMIN MOD. NEMESIS, YIE AR KUNGFU II. KIINOSTUKSENI KOHTEENI: THE GOONIES GAUNTLET, STORM JNE ... OS: JARI VUORENPÄÄ, PAATSAMANKUJA 5 G 41, 36220 SUORAMA PUH: 931-790665

MYYN TAI VAIHDAN SEURAAVAT ALKUPERÄISET KASETTIPELIT: DECATHLON, PITFALL II, JUMP JET JA CHILLER. MODULIT: KONAMI'S GOLF (100 MK), SKY JAGUAR (100 MK), YIE AR KUNG-FU I (90 MK). PUH: 931/772986 JANI HöLLI, ORAVA-AHTEENTIE 4 F, 36200 KANGASALA.

MYYN ALKUPERÄISET KASETTI- JA MODULLI PELINI NIIN HALVALLA, ETTÄ IHAN HARMITTAA ! SEKÄ VAIHDAN 3.5" DISKETTIPELIT. SOITTELE ILTAISIN TAI KIRJOITA. PASI RISSANEN, HAKKARILANTIE 12, 44500 VIITASAARI PUH: 946-23076

MYYN/VAIHDAN SURAAVAT KASETTIPELIT: SHARK HUNTER, BUZZ OFF, BACK GAMMON JA ROGER RUBBISH. PUH: 953-84373 KYSY JARNOA

VAIN VIISAS JÄTTÄISI TÄMÄN KÄYTTÄMÄTTÄ. VAIHDAN JAIL BREAK, HYPERS SPORTS II, MIC-29 FUCRUM ACE JA LAST FIGHTER (ENNEN SUOMESSA JULKASETTOMIA), SEKÄ SPITFIRE 40 JA AVENGER PELINI TOISIIN MSX PELEIHIN. SOITTELE 952-15006 KLO 15.00 JÄLKEEN. KYSY MARKUSTA.

MYYN CANON V-20 + JOHTO + KAS:A + 35 PELIÄ. HALPA VAIN ! 1100 MK (OHJ: 2200 MK). SOITA KUUKAUDEN KULUESSA P.(9695-31004) TIMO HYVÄRINEN, ULLANMUKKA 8, 95600 YLITORNIO. KYSY TIMOA

MYYN TAI VAIHDAN SEURAAVAT PELIT: SHADOW OF THE BEAR, SPACE RESCUE, THE PRICE OF MAGIK, HERO, SPACE BUSTERS, SEA KING, FIRE HAWK, BOULDER DASH I/II, A VIEW TO A KILL, SHARK HUNTER, OH NO !, SKRAMPLE, 737 FLIGHT SIMULATOR. MODULIT: HYPER RALLY, TIME PILOT. KIRJOITA OSOITTEESEEN: MIKKO LAITILA, ATRAINKUJA 18, 49490 NEUVOTON TAI SOITA: 952-50561

OSTETAAN/MYYDÄÄN KÄYTETTYJÄ ATK KIRJALLISUUTTA, LEHTIÄ YMS. ATK-TEKSTIPALVELU, KAUPPAKARTANONKATU 20, ITÄKESKUS, HELSINKI PUH: 90/3431611 AVOINNA KLO. 11-19

MYYN NÄMÄ ALKUPERÄISET KASETTIPELINI DESOLATOR, SLAPSHOT, DYNAMITE DAN, SORCERY, BAT MAN, INT.KARATE, STAR WARS, DONKEY GONG YM. YM. HUIPPUEDULLISESTI. MYÖS MODULIT: YIE AR KUNG FU II, BOXING, MONKEY ACADEMY. MYÖS VAIHDOSTA VOIDAAN KESKUSTELLA. JUKKA RÄSÄNEN, APILAKUJA 8, 83100 LIPERI TAI SOITA NUMEROON 973-651272. PS. KAIKKI PELIT OVAT HUIPPUKUNTOISIA.

MYYN TAI VAIHDAN SEURAAVAT MSX KASETTIPELIT: TERMINUS, SEA KING, INT.KARAT , APEMAN STRIKES BACK, THE WAY OF THE TIGER, TURM OIL, MUTANT MO NY JA EMERALD ISLE. MYÖS MODULIPELINI: COSNO EXPLORER SOITA NIIN SOVITAAN HINNOISTA MIKA KESKIKIIKOINEN, "OIVUKUJA 10, 38200 VAMMALA. PUH: 932-42768

MYYN SEURAAVAT KONAMIN MODULIT: TIME PILOT, GOLF YHTEISHINTAAN 160 MARKKAA, MYYN TAI VAHDAN SEURAAVAT KASETTIPELINI: UTANT MONTY, SPACE BUSTERS, SMASH, OLYMPIC TAI KAIKKI KASETIT YHTEISHINTAAN 150 MARKKAA, MUKANA YLLÄTYSPELI. KIRJOITA TAI SOITA: MIKA SUOKNUUTI, 49490 NEUVOTON PUH. 952/50950

VAIHDAN SEURAAVAT KASETTIPELIT: SUPER CRIOS FORSE, SMASH, ROCKY MAN CHILLER, SPEED KING, OCTAGON SQUAD, VAMPIRE, ZOOT, BUZZ OF, HUNCH BACK, JET SET WILLY II, JACK THE NIPPER, WHO DARES WINS, AVENGER, BOULDER DASH II, NORT SEA HELICOPTER. LISÄKSI VAIHDAN MODULIPELINI: PING PONG, TIME PILOT. SOITTELE ILTAISIN KLO 15 JÄLKEEN. PUH: 938-51117. OSOITE: REIMA VALKE, KUURNAMÄKI, 27510 EURA

MYYN ALKUPERÄISET MSX-PELINI HUIPPUEDULLISESTI: INT. KARATE, JET SET WILY I, HUNCHBACK, BINARY LAND, SALVAGE, OCTAGON SQUAD, MOLECULE MAN. MODULIT: TRACK & FIELD I, ANTARTIC ADVENTURE, HYPER SPORTS. SOITTELE ILTAISIN: PETRI SILEN, KESKUSKATU 19 A, 37550 MOISIO. PUH. 931-752471

VAIHDAN SEURAAVAT MODULI JA KASETTIPELINI: GREEN BERET, THE GOONIES KNIGHT MARE, ZAXXON JA MONKEY ACADEMY. MIELUITEN PELEIHIN GUNFRIGHT STAR WARS JA KONAMI'S SOCCER. MYÖS MUUT OVAT MAHDOLLISIA. SOITA TAI KIRJOITA. 971-114915 KAUPPAKATU 15 B 7, 70100 KUOPIO

MYYN ARVOLTAAN NOIN 3000 MK PAKETIN, JOKA SISÄLTÄÄ SVI 328 + KASETTIASEMAN + LAAJENNUSYKSIKÖN + KAKSIPUOLEISEN LEVYASEMAN + SKANDINAAVISEN MERKKIKORTIN YHTEISHINTAAN 1200 MK. KONEET OVAT TÄYSIN TOIMIVIA JA NOPEIN SAA. SOITA: NUMEROON 931- 177485 JA KYSY ARIA

VAIHDAN ALKUPERÄISET MSX-MODULIT, YIE AR KUNG- FU II JA GREEN BERET VAIHDOSSA KÄYVÄT KAIKKI KARATE- JA SEIKKAILUPELIT. HUOM ! PELIN TÄYTYY OLLA JOKO DISKETTI, TAI MODULI. SOITA NUMEROON 960-752611/ JOUNI NIEMI

VAIHDAN SEURAAVAT ALKUPERÄISET KASETTIPELIT: PASTFINDER, JET SET WILLY I JA II, MINIC MINER, NIGHT SHADE, HERO, PUNCHY, DECATHLON, BOULDER DASH II, WINTER GAMES, COMPUTER HITS 6, JA MODULIT ANTARTIC ADVENTURE JA SUPER TENNIS. OSOITTEENI ON: KIMMO JÄÄSKÖ, ANSAPOLKU 6 96500 ROVANIEMI 50. PUH. 960-192105

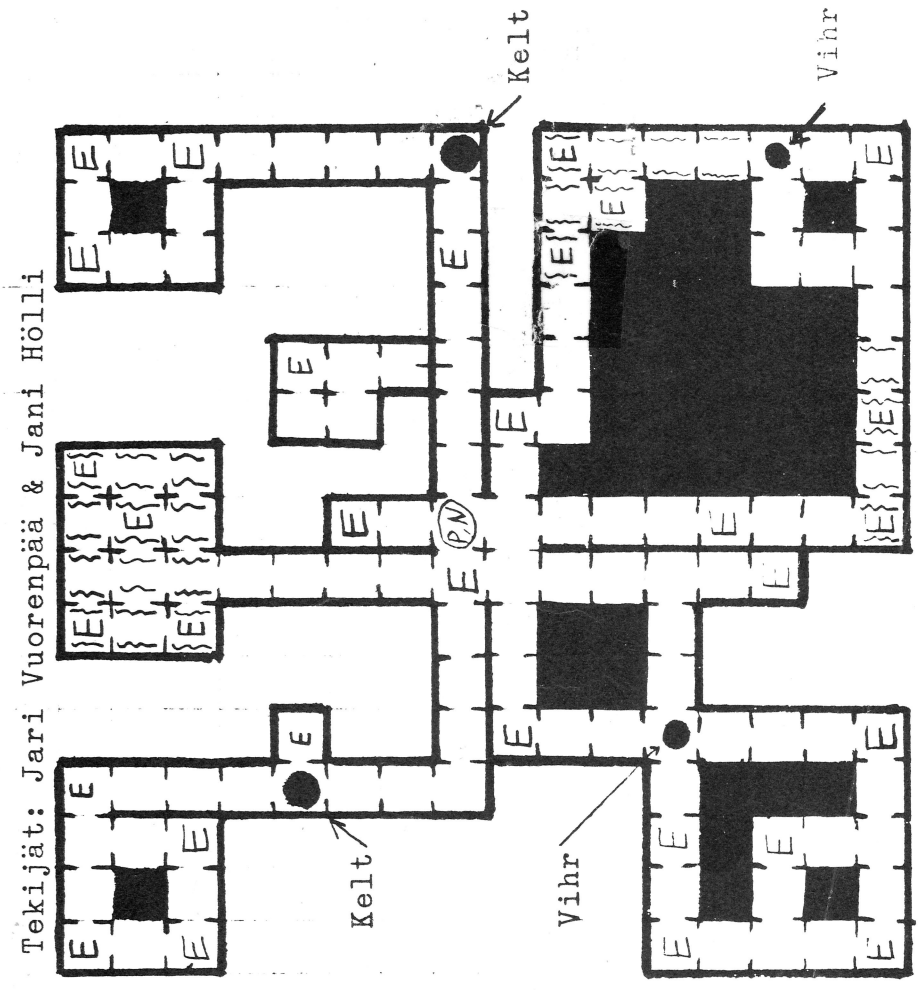
MYYN TAI VAIHDAN SEURAAVAT MSX-KASETTIPELIT: COMPUTER HITS 6 JA 10, SALVAGE, CITY CONNECTION, WINTER OLYMPICS, BMX SIMULATOR, SEA HUNTER, SCENTIPEDE, TANK, SPACE WALK, CAN OF WORMS, OLÉ, MAD ATTACK, HOT SHOE, FUTURE KNIGHT, WINTER GAMES. SOITA TAI KIRJOITA: JUHA SEPPONEN, PAPINTIE, 82140 KIIHTELYSVAARA. PUH. 973-79193

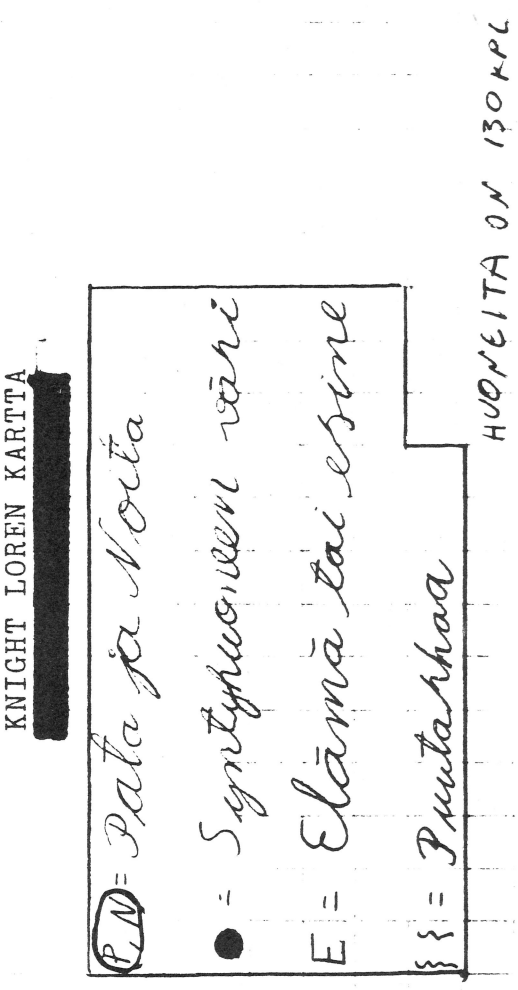
MYYN SONY HIT BIT MSX KONEEN + KASETTIASEMAN + 2 JOYSTICKIA + ALKUPERÄISIÄ KASETTEJA. SOITA OSOITTEESEE': SAMI ISOPAHKALA, PIIHIMAANTIE 18, 85100 KALAJOKI. PUHELIN: 983 63129

MYYN TAI VAIHDAN SEURAAVAT PELIT: WINTER GAMES, WHO DARES WINS II, GAUNTLET, AVENGER, GOONIES, DONKEY KONG, BATMAN, INT.KARATE, DYNAMITE DAN, JNE. HALUAISIN MM. SEURAAVAT PELIT: GREEN BERET, NEMESIS, JAILBREAK, W.A.R, TARZAN. OSOITTEENI: PETTERI JOUTSENO, TIMONKUJA 12, 08700 VIRKKALA. PUH. 912-42573. PS. HALUAN YHTEYDEN LOHJAN ALUEEN MSX-TYYPPEIHIN !!!

MYYDÄÄN TAI VAIHDETAAN ALKUPERÄISET KASETTIPELIT MM. TANK, RAID OVER SEA, GRIDTRAP, SHARK HUNTER, SUPER CROSS FORCE, RETURN TO EDEN JACK THE NIPPER, WINTER GAMES, TRAILBLAZER, MSX CLASSIC, THE WAY OF THE TIGER, MSXTRA, WHO DARES WINS II, SPEED KING, JET BOMBER, JET FIGHTER, FORMULA 1, STORM, COMPUTER HITS 6, SAMANTHA FOX STRIP POKER JA NINJA. MODULIT MM. TRACK & FIELD I, DUNKSHOT, GREEN BERET JA HIGHWAY STAR. PELIEN VAIHTO MYöS BITIN TAI PRINTIN VUOSIKERTOIHIN, SEKÄ MSX- KIRJOIHIN. JUHA LEHTIMÄKI, SULKUTIE 4, 37830 VIIALA PUH. 937-34585 TAI JARI MÄKELÄ PUH. 937-33321

FORMULA 1 SIMULATOR JA DRILLER TANKS VAIHDETAAN JACK THE NIPPERIIN, MINER MACHINEEN, D-DAYHIN TAI SAMANTHA FOX STRIP POKERIIN. SOITA TAI KIRJOITA: ESA JALONEN, LATOKARTANONTIE 12 B 16, 28330 PORI PUH. 939-462626





HANNU YRJÖNEN

ZOIDS

ZOIDS-TAISTELU ALKAA

ZOID HISTORIAA

ZOIDTÄHTI, galaksin sydämmessä, miljoonien valovuosien päässä maasta on pieni punainen planeetta Zoidstar. Sen kivinen ja autioitunut pinta on palanut. Sen ilmakehässä vallitsee erittäin suuri kuumuus. Missä tahansa vain on vettä, on se kiehumispisteessä. Yli aikojen, tämä planeetta on ollut taistelukenttänä. Sotaa ilman loppua... Tällä planeetalla hallitsevat sotalordit, jotka taistelevat keskenään käyttäen tulivoimaisia ZOIDEJA.

MAAN IHMINEN, uskomatonta olet selvinnyt pakkolaskusta PUNA-ZOIDIEN keskelle. Nämä eivät huomanneet pientä SPIDERZOIDIA, joka selvisi myös. Kiipeät ohjaamoon ja yhdistät mielesi koneen kanssa. Olette kuin yksi olento. Silmäsi ovat suljetut, kehosi liikkumaton, mielessäsi olet ZOID. Kaikki mitä näet ja tunnet auttaa sinua tekemään oikean päätöksen. Et ohjaa ZOIDIA, olet itse ZOID

OHJEET

Joystick ja/tai näppäimistö vastaa hermostoa. Niitä käyttämällä voit kommunikoida päätöksistäsi ZOIDILLE. Ruudulla näet kuvat, joita ZOID heijastaa mieleesi. Älä odota näkeväsi asioita, joita näet silmissäsi. Sinun täytyy oppia tulkitsemaan näitä merkkejä. Niitä on suunniteltu monia vuosisatoja niiden ollakseen taistelukelpoisia MUISTA, Zoidin ensisijainen tehtävä on selviytyä, ei taistella. Jos ZOID tuntee olemassaolonsa olevan uhattu, hänen omat tunteensa vaikuttavat päätöksiisi.

RUUDUN VARUSTEET

Kaikki muut kuvat heijastuvat tälle ruudulle lähes samalla tavalla kuin ajatus tulee mieleesi.

1. ZOIDIN AJATUKSET, kuvaa ajatuksia sen mielessä. Kokemuksella tämä signaali on tulkittavissa.

2. KARTTA, kattaa suuren alueen PUNAZOIDIEN KAUPUNKIVERKOSTOSTA. Kartta näyttää vain pienen osan kerrallaan. Käytettävissä kaksi suurennos.
A) PITKÄNMATKAN KARTTA (ei suurennettu). Otettu suoraan ZOIDISI tietokoneankista ja näytetään tarkasti viimeisten vakoilutietojen mukaan.
B) LYHYENMATKAN KARTTA (suurennettu). Näyttää suurennoksen kartalta alueesta jolla olet. Sinun sijaintisi on kartan keskellä. Tällä kartalla ZOIDISI heijastaa singaaleja hänen vihollisilmaisimista

3. INFORMAATIO käytetty näyttääkseen STATUKSEN ja muita avullisia tietoja.

KAHDEKSAN IKU. A, joista voit valita haluamasi ikonin ja paina FIRE

4. ZOIDIN I.D, käytetään tunnistamaan vihollisen Punazoideja. Näitä tulkitaan sinun ZOIDILLASI ja NIIDEN sijainnit ja liikket imestyvät lyhyen matkan karttaan. Tunnistaaksesi ZOIDIN liikuta risti sen yli jonka haluat tunnistaa ja paina FIREä.

5. TUTKA, tutkii lähellä olevat esineet tai juuri maan alla olevat.
= ZOIDIN VOIMAMODULI/RAAKAAINEITA
= ZOIDZILLAN OSA
Kaikki tutkassa olevat esineet kerätään kerätään automaattisesti.

6. STATUS, kutsuu tietoja ZOIDISI kunnosta (zoidin voimamoduulit, ohjukset, tykit ja vauriot ja etenemisen tehtävässä / montako ZOIDZILAN osaa on koottu).

7. TYKIT, oletetaan että PUNAZOIDI aloittaa ohjushyökkäyksen ja jos ZOIDISI pystyy poistamaan vihollisen ohjuksen naamioinnin niin näet ohjuksen lentoradat ZOIDILLASI lyhyenmatkan kartalta. Tykit ovat puolustusaseesi. Hyökkäyksen alaisena tykkejä käytetään ohjusten alas ampumiseksi. Kolmiuloitteinen kuva heijastetaan kohti tulevan ohjuksen kuvan päälle auttamaan sinua aseiden suuntauksessa. Mikä tahansa ohjus, jonka epäonnistut ampumaan alas osuu sinuun ja vahigoittaa tai tuhoaa sinut.

OHJUKSET (lyhyen matkan), jotka muodostavat ZOIDISI hyökkäys aseistuksen. Käyttämällä näitä ohjuksia voit hyökätä PUNAZOIDIN, VOIMALAN, KAIVOKSEN, RADIOMASTON tai KAUPUNGIN kimppuun. Valitse kohde liikuttamalla ristiä halutun sijainnin ylle ja paina FIREä. Ohjukset on varustetu kameralla ja ne pitää ohjata kukkuloiden ja vuorien ohitse kohteeseen. Kun ohjus on laukaistu näet sen lähestymässä kohdetta kameran avulla. Sinulla on ohjuksen lentoradan ohjaus. Kohde ilmestyy ensin ristinä horisonttiin. Sinun täytyy reakoida nopeasti osuaksesi maaliin.

9. RADIOASEMAT, sallivat sinun kommunikoida aseman kanssa. Voit tehdä kaksi kutsua.
A) Pitkän matkan ohjus isku VOIMALAA, KAIVOSTA, RADIOMASTOA tai KAUPUNKIA vastaan. Valitse kohde ja paina FIREä. Kun ohjus on laukaistu se ohjautuu maaliinsa noin 30 sekunnissa.
B) Kutsuaksesi avaruusaluksen hakemaan ZOIDILLAN osan, jonka olet löytänyt, mutta sen ollessa liian suuri kannettavaksi. Joka kerralla kun avaruusalus hakee ZOIDILLAN osan ZOIDISI tulee suuremmaksi ja voimakkaanmaksi.

10. INFORMAATIO, tunnistaa kaikki pikänmatkan kartassa näkyvät esineet. Liikuta ristiä esineen päälle, jonka haluat tunnistaa ja paina FIREä.

11. LIIKKUMINEN, tapahtuu pitkänmatkan kartassa näkyvällä ristillä. Ohjaa ristiä haluamaasi reittiä pitkin ja paina FIREä. ZOIDISI seuraa reittiä mikäli se on mahdollista. Jos se tuntee olonsa uhatuksi tai joutuu keskelle taistelua se voi ylittää sinun käskysi.

VIHOLLISEN PUNAZOIDIT VAHVUUSJÄRJESTYKSESSÄ (6 vahvinta)

HELLRUNNER on pitkäjakainen mutantti PUNAZOIDI. Aseistettu heikoilla tykeillä, joita käytetään itsepuolustukseen, mutta sillä ei ole ohjussysteemiä hyökkäykseen. Erittäin nopea. Hellrunnereirta käytetään tärkeimmissä paikoissa. Jos niiden tukikohta joutuu hyökkäyksen alaiseksi ne pakenevat ja kutsuvat apuun SPINNEBACKIT. Hellrunnerit, jotka tuhoutuvat korjataan helposti kaupungissa.

SLITHERZOID on hidas, panssaroitu PUNAZOIDI, jolla on tykit ja ohjussysteemi. Slitherzoidit kulkevat KAIVOSTEN, VOIMALOIDEN ja KAUPUNKIEN välillä kantaen RAAKA-AINEMATERIAALIA JA VOIMAMODULLEJA. Jos Slitherzoidi tuhoutuu (näin ei välttämättä käy), ne voidaan kerätä talteen käyttämällä ZOIDSI TUTKAA. Slitherzoidit voidaan korjata kaupungeissa.

SPINEBACK on peloton ja kova PUNAZOIDI aseistettu tykeillä ja ohjus systeemillä. Spinebackit ovat kaupugin sisällä valmiina, jos helurunit hälyyttävät ne. Silloin ne hyökkäävät armotta. Tuhotut Spinebackit voidaan korjata kaupungissa.

SEPRENT, PUNAZOIDI pelottavan nopea ja voimakas. Varustettu tykeillä ja ohjussysteemillä. Yleensä jokaisessa kaupunkiryhmässä on yksi Serpent. Sen tehtävät ovat partiointi etsien vihollisia ja tuhota ne. Jos hän tuhoutuu niin sitä ei voida korjata.

MAMMOTH THE DESTROYER, mahtava PUNAZOIDI raskaasti aseistettuna. Hänellä on Erikois-Ultraääni-Tutka-Korvat, jotka kuulevat radiomastojen lähetykset. Varustettu erittäin vahvoilla tykeillä ja ohjussysteemillä. Hän kulkee Kaupunkiryhmien välillä. Hän on korvaamaton

REDHORN THE TERRIBLE on vahvasti panssaroitu ja aseistettu. Redhorn on ainutlaatuinen mutaatio. Hän on PONAZOIDIEN imperiumin johtaja ja tappajavihollinen SINISILLE ZOIDEILLE. Hänkin kulkee kaupunkiverkostojen välillä. Jos radiomasto hälyttää hänet, hän iskee vihollisen kimppuun. REDHORN THE TERRIBLE on korvaamaton.

SINIZOIDIT VAHVUUSJÄRJESTYKSESSÄ

SPIDER ZOID on tappavin alkuperäisistä Zoideista koska hän on nopea

SCORPO ZOID on raskaasti aseistettu taistelukone, yleensä taustasuojana.

TROOPER ZOID raskaasti aseistettu maahyökkäyskone. Johtaja, joka hyökkäyksessä.

TANK on nelipyöräinen tykinkantaja.

GREAT GORGON on suuri ja raskas hyökkäyszoid.

MIGHTY ZOIDZILLA on ZOIDien taistelujohtaja. mahtavin koskaan rakennettu ZOID.

TEHTÄVÄ

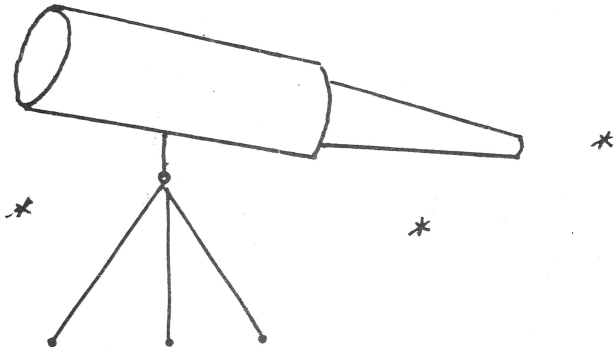
Sinun tehtävänäsi on etsiä Zoidilan osat. Kun tämä on tehty SINISTENZOIDIEN TAISTELUJOHTAJA voidaan uudelleen rakentaa. Sinun täytyy vielä kerran yhdisää mielesi voimakkaan taistelukoneen kanssa ja tulla ZOIDZILLAKSI yrittäen etsiä REDHORN THE TERRIBLEä ja tuhota häent sankarillisessa kaksintaistelussa. PUNAZOIDIEN alue koostuu kymmenestä ZOIDIKAUPUNKIRYHMÄSTÄ. Jokaisessa ryhmässä on kahdeksan KAUPUNKIA, yksi VOIMALA, yksi KAIVOS ja yksi RADIOMASTO. Kaupungit koostuvat mahtavista valmistustasoista, joissa androidit tekevät uusia PUNAZOIDEJA. Kaupungilla on voimakas suojakenttä, joka suojaa sitä ohjushyökkäykseltä. VOIMALAT tuottavat virtaa, joka on tärkeää PUNAZOIDIEN polttoainetta. Se on myös johdettu jokaiseen kahdeksaan kaupunkiin ja antaa niille tarpeellisen määrän energiaa suojakenttiin. VOIMALALLA ei ole omaa suojakenttää, mutta hyökkäyksen alaisena se luo ympärilleen uskomattoman suojakilven tällöin KAUPUNKIEN suojat sammuvat ja ne voidaan tuhota helposti, mutta voimala säästyy. Kaivos tuottaa välttämättömiä materiaaleja PUNAZOIDIEN rakentamiseen.
RADIOMASTO lähettää hätäsingaalin joka hälyttää REDHORN THE TERRIBLEN ja MAMMOTH THE DESTROYERIN, jos saa yhdenkin merkin SINIZOIDEISTA KAUPUNKIRYHMÄSSÄ.
Pelin alussa olet jossain laaksossa kahden vuoren välissä. ZOIDILAN palaset ovat kätketty kätketty kuuteen kaupunkiin, joten jokaisessa kaupunkiryhmässä voi olla vain yksi ZOIDILAN osa. (Vihje: palaset ovat joka kerta eri paikoissa).
Löytääksesi ZOIDZILLAN osan sinun täytyy ensin tuhota kaupunki. Kun olet tehnyt sen, mene kaupungin jäännöksiin ja käytä TUTKAASI nähdäksesi onko siellä ZOIDZILLAN osa.

tässä olisi latausohjelma
Mastertronicin(Bulldog software)
**** INVASION **** peliin

Toimii ainakin X'PRESS:sä
ja luultavasti myös SVI-728:ssa.

```
10 BLOAD"cas:"
20 POKE&H83B0,&H50
30 POKE&H83BD,&H55
40 POKE&H8497,&H50
50 POKE&H849E,&H55
60 DEFUSR=&H83B1
70 A=USR(0)
```

PELIPUTKI



VINKEISTÄ VASTAAVAT: Mika Keskikiikoinen & Pasi Kellokoski

Ensimmäinen vinkkimme on TÄYDELLISET selvitysohjeet KNIGHT TYME:en (viitteitä lehdestä: CRASH, no 30)

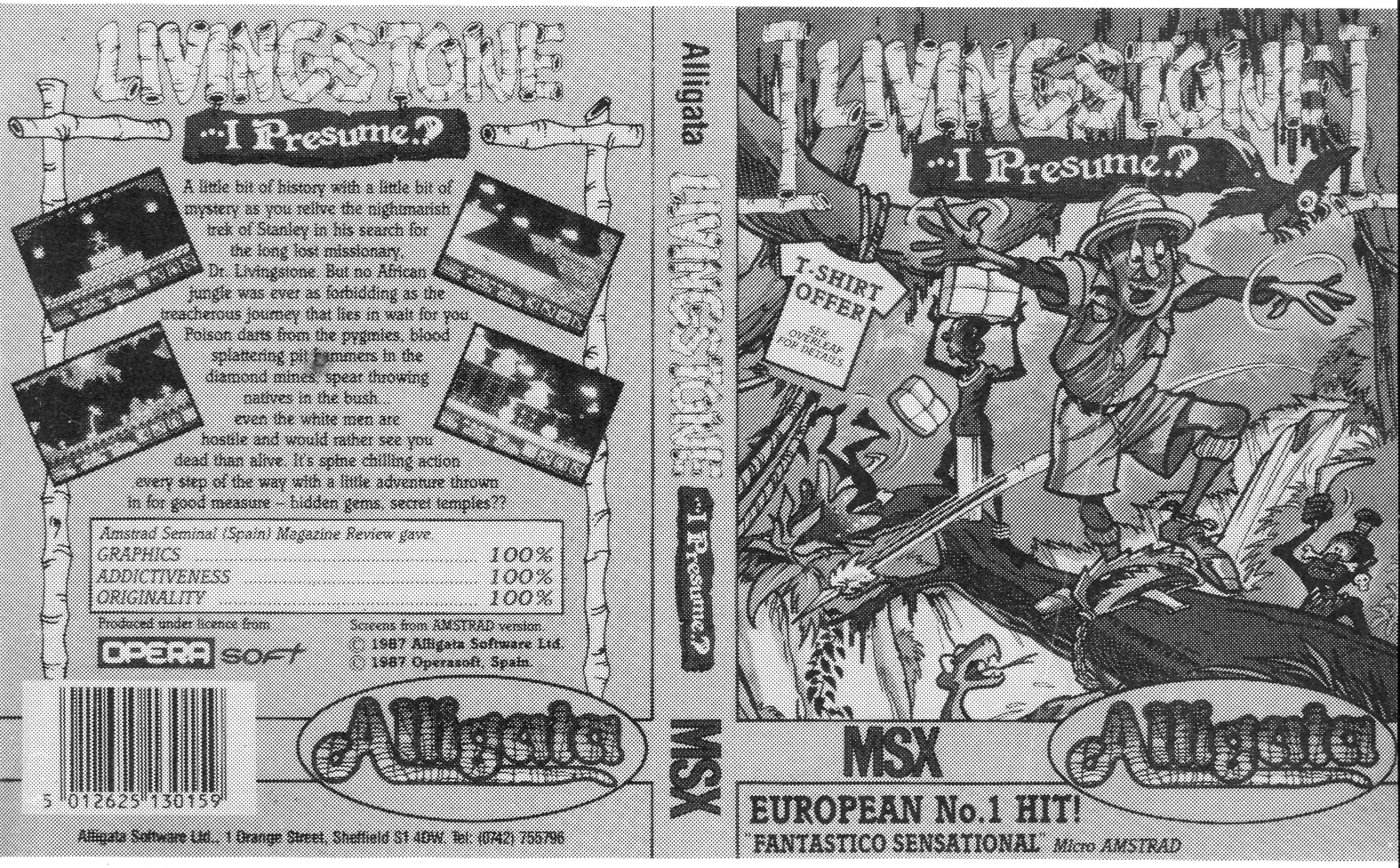
Aluksi *pud*ota "GADGET X" ja ota "MIRROR", sitten mene "BRIDGE:lle" *ja ot*a "INSTANT FILM" Gordonilta ja "MCTABLET FOOD" Sarabilta. Taio "FORTIFY YOURSELF" taika. Mene "RECREATION ROOMiin" ja ota "CAMERA" Anna "CAMERA" ja "INSTANT FILM" SE3E:lle. Ota pois päältäsi "CLOAK OF INVISIBILITY" ja anna se Gordonille. Käske SE3E:n auttamaan sinua ja hän ottaa sinusta kuvan. Ota "PHOTOGRAPH" SE3E:ltä jä Varmistu, että siinä on kuva sinusta. Nyt mene DERBY IV:n luokse ja käske hänen auttamaan, nyt hän pudottaa "BLANK 10 CARD:in". Ota se maasta ja mene SE3E:n luokse ja ota "POT OF GLUE" häneltä ja nyt tapahtui onnettomuus, hyvä sellainen. Nyt pue "10 CARD".
Ota "ADVERT" Sharonilta ja mene "AIRLOCK:iin". Pudota "ADVERT" lukon alle ja hyppää "ADVERT:in" päälle ja siitä lukon päälle. Ota sitten "STAR MAP" ja "PEWTER TANKCARD" ja anna ne Gordonille. Nyt paina nappia ja valitse aluksen ohjaus (uusi komento menussa), nyt liikuta alus paikkaan nimeltä "POLARIS", kun olet perillä tankkaa alus. Sitten liikuta alus "STARBASE ONE:en", hiljaisimmalla vauhdilla. Perillä ota "ADVERT" lukon alta ja mene "CARGO HOLD:iin". Ota "SW RESISTOR" ja anna se Gordonille ja käske häntä auttamaan. Jos hän nukkuu taijo hänet ja käske heräätä, kun hän herää niin hän korjaa teleportin. Ota "ADVERT" ja mene teleporttiin (aloitushuone) STARBASE ONE:ssa, laita koordinaateiksi X1Y2Z3. Ota kaikki täältä alueelta (jos kädet ovat täynnä, yritä pukea tavaroita). "QWARK BOMB:ia" et saa pudottaa ! Anna "POT OF GLUE" Hectorie ja nyt teleporttaa itsesi takaisin alukseen (XOTOZO).
Aluksessa anna "QWARK BOMB" SE3E:le. Ohjaa alus "NONOPOLEEN". Ennen teleporttausta pue "GASMASK" ja "CLOAK OF INVISIBILLTY". Koordinaatit ovat (X1Y8Z4). Huoneessa "THIS WAY TO HOOPER", näet lattialla pienen triankelin, ota se ! Nyt jatka oikealle, kunnes tulet huoneeseen missä HOOPER istuu, ota "MAGIC TALLISMAN", jos hän haluaa pitää sen, taijo hänet. Ota myös toinen pala "GODEN SUNDIALISTA". Teleporttaa itsesi takaisin alukseen (XOYOZO), pudota molemmat palaset "GOLDEN SUNDIALISTA" ja "MAGIC TALLISMAN" myös. Ota pois päältäsi "GASMASK" ja "CLOAK OF INVISIBILITY". Nyt ota "CHOCOLATE HEART" DERBY IV:ltä ja anna se Sharonille. Saadaksesi viimeisen palan "GOLDEN SUNDIAL:ista, liikuta alus "RETREAT:iin".

Pue "CLOAK OF INVISIBILITY" ja "BOOTS", teleporttikoordinaatit ovat X8Y4Z1. Kävele oikealle, kunnes tulet huoneeseen missä on este keskellä huonetta. Tässä vaiheessa on tärkeää, että olet pukenut "MAGIC TALLISMAN:iin". Odota kunnes "MAGNIC LEVEL:is" on yli 80 %, sitten käytä taika: "REMOVE BARRIERS", kun este häipyy etsi MURPHY ja ota häneltä "PART OF THE SUNDIAL", teleporttaa itsesi takaisin alukseen (XOYOZO). Pudota "PART OF THE SUNDIAL" muiden osien joukkoon, nyt niistä muodostui "SUNDIAL OF ALPHA", ota se, ja ota pois päältä "CLOAK OF INVISIBILITY", "BOOTS" ja "GASMASK". Mene teleportilla koordinaatteihin X8Y9Z6. Nyt kävele niin kauvan oikealle kuin mahdollista, kun olet saanut viestin, että sinun avaruusaluksesi on TYME MACHINE jne... mene takaisin alukseen (XOYOZO). Nyt kävele niin oikealle kuin mahdollista, nyt näet uuden laitteen, odota kunnes Magic levelisi on yli 80 %, sitten taijo taika "LIGHTING BOLT". Ota pois päältäsi "CLOAK OF INVISIBILITY", Mene "BRIDGE:lle", ota päältäsi pois "GASMASK", nyt liikyuta alus seuraavasti: RETREAT, PLOP PLOP, POTHOS, MONOPOLE, EDEN, STARBASE I, ja GANGROLE, nyt mene "CONTROLL COLLUMN:iin" ja laukaise TYME MACHINE.
NYT VOIT SANOA: "ONNEKSI TÄMÄ RÄÄKKI ON OHI !"

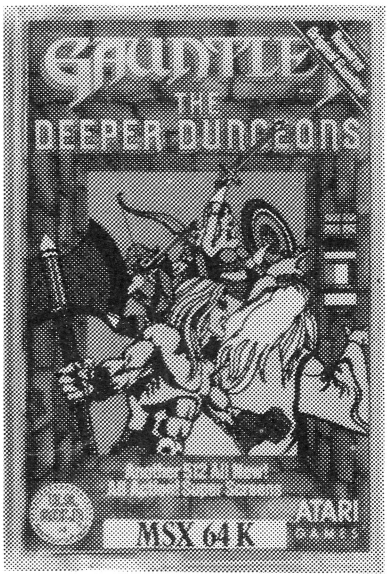
Seuraavassa numerossa on kuolemattomuuspokeja eli CHEATTEJA + muita vinkkejä. HEI SIIHEN ASTI

AVENGERIN OHJEET

1. Vältä hämähäkkejä ja vartijoita aina, kun mahdollista.
2. Älä mene hämähäkkien päälle, kun ne ovat ilmassa ja älä kävele kolojen yli, sillä silloin menetät avaimet.
3. Poimi amuletti, timantti ja rautatanko, mutta älä ota vielä magic rope'a (taikaköysi)
4. Mene grillistä ensimmäiseen alempaan kerrokseen tarvitset vain yhden avaimen mennessäsi.
5. Poimi avaimet ja posion (myrkyn)
6. Mene luiskasta aloituskerrokseen.
7. Mene ristinmuotoiseen huoneeseen ja poimi magic rope (taikaköysi) ja mene sitten huoneeseen, jossa on luukku.
8. Mene luukusta, poimi avaimet ja mene ensimmäisen vartijan luokse (on se äijä, joka on kuin muumio). Nyt voit eliminoida sen. Ota myös magic sword (taikamiekka)
9. Mene luukusta toiseen ylempään kerrokseen suoraan toisen vartijan huoneeseen ja tapa se (lankkulattiainen huone, jossa kuolee heti ilman varustusta).
10. Mene alimpaan kerrokseen ja ota iron fist (rautanyrkki). Ota avaimet, jos et vielä niitä ottanut.
11. Mene ylimpään kerrokseen kolmannen vartian huoneeseen (äijä joka heiluu koko ajan) ja tapa se. Poimi esineet ja aarteet.
12. Mene alimpaan kerrokseen ja ota pergamentit (scrolls)
13. Mene aloituskerrokseen ja poistu grillin vieressä olevan huoneen ovasta linnan ulkopuolelle.



Kuuma puheenaihe on MSX piireissä ollut Indiana Jones pelin tuleminen. Tosiasia on kuitenkin se, että se ilmestyy vasta ensi jouluksi kaikille mikroille. MIKÄ AVUKSI ?
Alligata on lääke numero 1. LIVINGSTONE on uusi huippupeli MSX:lle jossa tehtävänä on ohjata tutkimusmatkailijaa viidakossa. Jossain viidakon uumenissa on amuletti jonka saatuaan etsitään viidakosta pois. ♫ ♪Muista aina,♪ viidakossa,♫monta vaaraa on eessä♪...SILLÄ Lihansyöjäkasvit, Kobrat, Alkuasukkaat, Ansat, Piratos kalat, Villi eläimet, Linnut ja muut oliot ovat sitä mieltä, että sankarilta henki pois. Vastaavasti sankarillamme on käytettävissä nuoipyssy, kranaatteja, bumerangi ja seiväs esteiden ylittäniseen.
Parasta pelissä on ilman muuta grafiikka, joka on 100 % (joten muut suksikaa suohon). Hausimpia asioita pelissä on kun lihansyöjäkasvi popsii sankarimme ja kun apina nakkaa kookkospähkinällä sankaria päähän.
Peli on myös varsin laaja nimittäin kyseessä on 7 sekkailua, joissa on lukematon määrä ruutuja.
Peli on saatavana myös kaikille johtaville mikroille, kuten MSX:lle tietysti ja jos on pakko vertailla muihin niin MSX versio ei häviä kuin AMSTRADin vastaavalle niukasti.
LIVINGSTONE on varmasti kesän suurin hitti, odotettavissa myös levy versio loppukesästä.

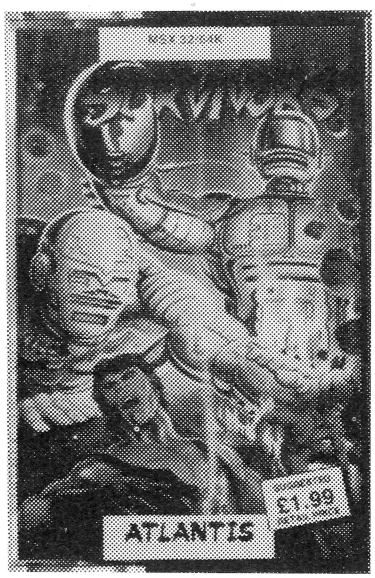


DEEPER DUNGEONS

MIKÄ AVUKSI KUN Thor, Chyra, Merlin ja Questor ovat taistelleet läpi tukalimpien vaarojen. Kunkut, viinit sekä kaikki arvoesineet on yhtenä läjänä takapihalla ja tietokonenarkomaanin halu jatkaa on mahdoton. Onneksi tietoisuus U.S. GOLDIN salaisesta pelikellarista saa seikkailian iskemään kyntensä amerikan kultaan, jossa on TIETENKIN 512 UUTTA SEIKKAILUA GAUNTLETIN PARISSA. Edellinen noin sadan kentän taisteluthan olivat vasta ensimakua tulevasta sodasta. Siirtyminen uuteen jaksoon merkitsee monia uusia vaaroja ja entistä iljettävämpiä loukkuja (tietysti myös entistä parempaa kinkkua ja viiniä sekä villejä naikkosia). Nami Nami !!!
Itse olen päässyt lisäkentissä vasta 174.ään, mutta jo tähän asti pääseminen tuotti tuskaisia hetkiä kun henki yleensä on alituisesti miekankärjellä. Grafiikka on hyvää kuten jo aijemmissakin itse pelinmukana tulevassa Gauntletissa ja vipellystä riittää.
TE JOTKA SANOTTE PELAAVANNE NUO 512 KENTTÄRYHMÄÄ LÄPI MUUTAMASSA TUNNISSA NIIN SANON HöPö HöPö !!! Laskelmieni mukaan siihen kuluu normaalisti noin vaivaiset 20 tuntia aikaa, joten kyllästymisen vaaraa tuskin on. Peli on ehdoton niille jotka ovat vannoutuneita GAUNTLETIN ystäviä.

SKYHAWK

SKY HAWK ... kiinostaako lentosotapelit ? Tässä uusin alalle pyrkiä, joka on lisäki halpakin.
Pelissä on tarkoituksena lentää meille suomalaisillekin tutulla HAWK hävittäjällä ja pudottaa alas vihollisia, jotka ovat tunkeutuneet ilmatilamme.
Tehtävä ei ole kovin helppoa ainakaan aluksi kun pitää oppia nopean koneen ohjauksen ja laskeutumistavan polttoaineen täydenystä varten Viholliset pommittavat yhtenään taloja ja pyrkivät tuhoamman kotimaan viimeisen toivon SINUT. Peli on nopeatempoinen ja siinä on varsin näyttävät maakohteet. Peli edustaa BUG-BYTEn parhainmistoa ehdottomasti esim. BOP oli aivan surkea esitys, mutta kyllä jokainen ohjelmatalo joskus erehtyy.
Skyhawkissa on myös tutka josta näkee vihollisen liikkeet ennakkoon ennen niiden iskua. Tämä on tärkeää, jotta pystyy suunnittelemaan omat iskunsa nopeasti.



SURVIVORS

Oletteko kuulleet ennen nimeä ATLANTIS MSX:n pelien julkaisijana. Ette varmaankaan sillä tämä tunnettu ohjelmointitalo on ennen tehnyt töitä vain C-64 ja Spectrumin hyväksi. Nyttemmin kiinostusta on herännyt myös MSX:lle ja SURVIVORS on heidän esikoistuotteensa.
Tämä peli on varastanut vähän ideaansa Miner Machine pelistä sillä tarkoituksena on ohjata 3 kaverusta joista yksi pystyy kaivautumaan hiekassa toinen on voimamies ja kolmas kaveri tykkää kultaharkoista ja keskittyy paremminkin niiden keräilyyn.
Pelissä valitaan aina tarpeen mukaan kuhunkin tarkoitukseen sopiva kaveri ja porukassa pistetään paikka matalaksi. Peliä vaiheuttaa huomattavasti vartijat, jota kannattaa välttää tosissaan sillä kun yksi jätkä kuolee niin henki pois koko porukalta.
Peli on tavattoman mielenkiintoinen ja krafiikaltaankin varsin etevää. Toivottavasti ATLANTIS jatkaa samaa rataa myös jatkossa niin MSX:lle senkun pelivalikoima lisääntyy.

UCHI... MATA!

...terveydeksi?

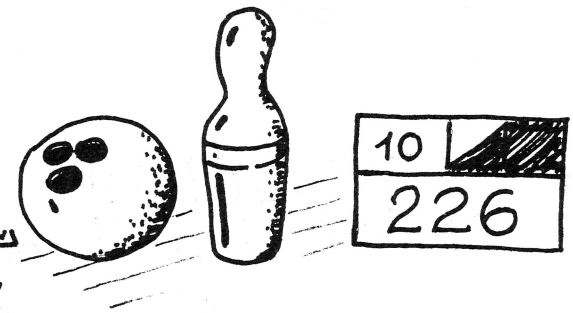
Yhdessä vaiheessa näytti jo siltä, että Martech olisi luopumassa kokonaan pelien tekemisestä MSX-mikroille. Harmin paikka, sillä tulossa oleviksi oli ilmoitettu mm. Tarzan, WAR ja Uchi Mata, jotka kaikki ovat olleet muille mikrolle pienoisia tai vähän isompiakin menestyksiä ja MSX:llekin kysyntää on ollut kovasti. Onneksi Martech sentään muutti osaksi mieltään ja UCHI MATA on nyt valmis. Lisäksi tiedossa on kaksi muuta tulossa olevaa, nimittäin PULSATOR ja COSMIC SHOCK ABSORBER. Näistä ensimmäinen on sokkeloihin sijoittuva toiminta/ammuntapeli ja jälkimmäinen vektorigrafiikalla toteutettu toimintapeli, saatujen ennakkotietojen mukaan Starglideriin verrattava. Kuulostaa lupaavalta. Äkkiä valmiiksi, Martech!

UCHI MATA on judopeli ja sen ohjelmoinnissa neuvonantajana on ollut Brian Jacks, yksi maailman parhaista judokoista muuten. Tarkoituksena on ollut saada aikaan mahdollisimman aidontuntuinen simulaatio ja ainakin B.J. itse on kuulemma tyytyväinen tulokseen. Koska judossa suoritukset tapahtuvat liikesarjoina, pelin ohjaus ei ole mikään tavallinen karatepeleistä tuttu ylös-alas-sivuille-viistoon-homma, vaan joystickiä liikutellaan erilaisissa järjestyksissä joko tulitusnapin kanssa tai ilman. Näin saadaan yli 150 erilaista liikesarjamahdollisuutta. Tästä syystä peli on myös erittäin vaikea, sillä vastustaja ei hievahda milla tahansa liikeyritykselle ja näin suuren liikemäärän opettelu vie kauan aikaa. Niinpä pelaajaa viedään kaaressa tatamiin monta kertaa. Kuvaruudussa nähdään ottelijat sivulta päin kuvattuna ja yläosassa näkyy heidän jalkojensa asento sekä tietysti suorituspistetilanne. Jalkojen asento on judossa tärkeä, sillä vain tietyistä tilanteista voi ruveta heittämään vastustajaa.

Olen pelannut Uchi Mataa nyt kolmella mikrolla eli kuusnelosella, Spectrumilla ja MSX:llä. Näistä Spectrumin versio oli epäonnistunut suttuisen grafiikan vuoksi. Kuusnelosen versio oli huomattavasti parempi, joskin edellä mainittu vaikeus teki alkuun pääsyn hankalaksi. Rehellisyyden nimessä on sanottava, että MSX-versio häviää kuusneloselle hiukan, mutta ei paljon. Yksi syy tähän on äänitehosteissa ja musiikissa, pelaamisen kannaltahan näillä ei ole palon merkitystä. Lisäksi mielestäni kuusneloselle ottelijoiden grafiikka oli vähän parempi. Kuten sanottu, en ole vieläkään oppinut kaikkia Uchi Matan hienouksia, joten häviän yleensä tietokoneelle. Ehkäpä kiinnostavuus on suurempi, jos on intoa oppia kaikki Uchi Matan liikesarjat. Tätä peliä voidaan pitää enemmänkin judosimulaattorina kuin pelkkänä itämaisena taistelupelinä vaikkapa Protectorin tyyliin. Sen hinta on 80:-.

Vielä noista saman pelin eri versioiden eroista eri mikroille: tiedän kyllä monia pelejä, joissa MSX-versio hakkaa kuusnelosen vastaavan (mm. Arkanoid, Nemesis), joten en mitenkään aio liittyä pelkästään Commodoren nimeen vannojiin, jokaiselle mikrolle (no, ei ehkä Aquariukselle, Basic 2000:lle, Alphatronicille ja Salora Fellowille) löytyy paljon huippupelejä.

10th FRAME



Carverin veljesten simulaattorit ovat olleet pelien aatelia muille mikroille jo hyvän aikaa, joten erittäin mieluisa yllätys oli saada heidän uusin julkaisunsa, keilailupeli TENTH FRAME MSX:llekin. Suomessakin tämä peli näkyy keikkuvan myyntitilastojen kärkipäässä, melkeinpä pelkästään kuusneloselle myynnin ansiosta. Nyt tätä myyntiä kasvattaa vielä tämä MSX-versio, se on varmaa. 10th Frame on peli, jolle menestyksen suo kaikin mokomin, sillä sen lisäksi, että se on hyvin tehty, se on myöskin mukavaa vaihtelua "ammu kaikki mikä liikkuu"-peleihin verrattuna. Sitä voi pelata yksinkin, mutta kaikkein kiinnostavinta se on kavereiden kanssa, jolloin joukkueiden välinen kilpailu on mahdollista.

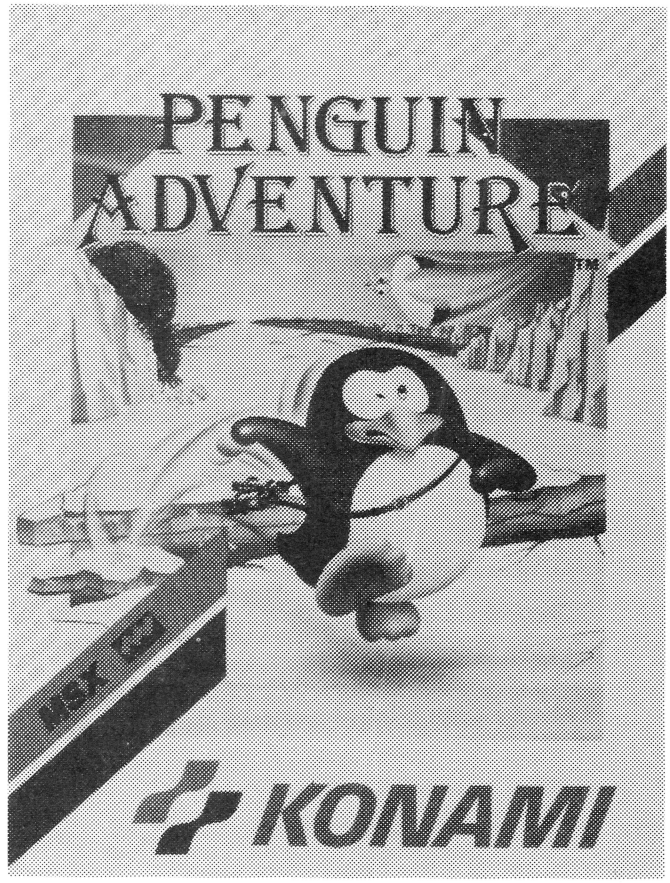
Vaikka 10th Frame ei siis olekaan hillitön ammuntapeli, suurta tarkkuutta joystickin ja tulitusnapin kanssa tarvitaan silti. Onneksi käytössäni on Phasor One-tikku, johon olen ollut tyytyväinen. Tikusta ohjaten keilaaja sijoitetaan vauhtiradan päähän ja sen jälkeen kohdistetaan tähtäyspiste radalle. Sitten painetaan tulta ja ollaan tarkkana: seuraavalla painalluksella säädetään heiton voimakkuus nopeasti kasvavasta mittarista ja seuraavalla taas heiton kierre samalla tavoin. Kaikki oikeaa keilailua harrastaneet tai kokeilleet tietävät, että kaadon saa aikaiseksi monella tavalla, mutta kierteinen heitto etutaskuun on paras ja paikkoja heitettäessä taas taito punnitaan uudemman kerran, sillä jokainen heitto on sovitettava tilanteen mukaan. Myöskin heitto voi mennä pieleen hyvinkin pienten virheiden takia. 10th Framessa kierteet ja heittovoima saavat aikaan luonnollisen tuntuisen tuloksen, sillä pallo tosiaan käyttäytyy radalla aidosti. Aitouden lisäämiseksi peliin on onnistuttu vielä saamaan hyvät äänitehosteet. Musiikkia ei ole, mutta enpä haluaisi kuulla sitä keilahallissakaan. Pistä levy soimaan, jos meteliä kaipaat! Helpoimmalla pelitasolla kierteitä ei ole, jolloin osumista patteriin voi harjoitella. Vastaavasti ammattilaistasolla mitään virheitä ei anneta anteeksi, vaan pallo on ränniss tunaroinnin tuloksena.

Pelin tapahtumat ovat ruudun keskellä ja animaatio on erittäin hyvä. Suuri osa ruudusta tosin on itse pelin kannalta tarpeetonta. Ylälaidassa näkyy pistelaskenta, viisi ruutua kerrallaan, ja heittovuoron vaihtuessa nähdään kaikkien pelaajien pisteet. Kuten joku on jossain todennut, keilailun sääntöjä ei ole missään selitetty, tietokone tuntee ne kylläkin ja laskee pisteet oikein.

Kutsu kaverit käymään tai pelaa vaikka yksin, mutta varaa muutama tunti aikaa, sillä keilailu ei ole mitään hosujan touhua. Se on ihan varmaa, että muita keilailusimulaattoreja ei enää tule, ei kannata yrittää pistää tästä paremmaksi. TENTH FRAME on alallaan ykkönen, ei se siitä muuksi muutu. Hinta on 75:-.

PENGUIN ADVENTURE

Täällä taas meiksi MOI... Kuulkaas... PENGUIN ADVENTURE on uusin Konamin M-E-G-A modulli ! MEGA tarkoittaa siis modullissa olevan jopa 128 kiloa muistia itsessään !!! (siis enemmän kuin itse mikrossa). Arvatkaapa minne sitä muistia sitten on törsätty. Tietysti itse peliin, jolloin grafiikka on upeaa ja MONIVÄRISTÄ. Musiikkiin, joka on loistavaa ja VAIHTUU ERILAISEKSI UUSISSA KENTISSÄ.



Pelin tarkoituksena onkin ohjata pinviini tyttöystävänsä luo läpi suurien vaarojen. Matkalla pitää varoa syviä kuoppia ja kiviä. Matkalla pitää myös kerätä kaloja joilla voi sitten ostaa eskimolta mielenkiintoisia apuvälineitä matkanvarrella. Esikon luo pääsee kun hyppää tiellä harvakseen oleviin pikkumonttuihin. Täällä pääsee myös pelaamaan kaloillaan hedelmäpeliä, jolloin voi sekä voittaa, että myös hävitä. Meiksi kyllä on haka saamaan 3*sitruunan jolloin välineitä voi kyllä hankkia vaikka kuinkapaljon. Matkala tulee vastaan myös mustia pomppivia ÖRKKEJÄ, joka on syytä joko väistää tai pamauttaa pyssyllä ja kerätä tapporahat. Kaikista inhottavin vihollinen on muinainen hirviö, joka aikoo kärventää meiksin pinviiniltä perskarvat. Tätä ei kuitenkaan ole kovinkaan paljoa sattunut sillä meiksi hakkaa jäässä olevat paalut pikasesti alas, jolloin jää murtuu ja hirviö saa kylmän kylvyn. Tästä päästäänkin sitten uimaan ja hyppimään tukkien yli ja väistelemään kiviä. Tässä ei kannata nyt koko stooria kertoa sillä siihen menisi koko peliarvostelu palsta. Joka tapauksessa pelin grafiikka on mahtavaa ja monissa peleissä ei olekkaan käytetty ruudusta ulospäin Scrollaavaa maisemaa, joka tässä onkin onnistunut loistavasti. Kenttiä (reittejä) joita pelissä kuljetaan on paljon ja meiksi on selvittänyt 6:nen reitin, joka on vaivaiset kolmasosa matkasta. Hauskoja piirteitä pelissä on se, että kun pinviini on kentän loppuun niin sille ilmaantuu ajatuskupla jossa on milloin tytönkuva, konamin merkki tai vaikkapa kaljatölkki Vaikka peli onkin hieman kalliinpi kuin Konamit tavallisesti niin se antaa varmasti rahoille täyden vastineen. Nyt sitten vain vaikka pyydät kuusnelosen omistavan kaverisi pelaamaan pinviiniä kotiisi niin saapa sitten miettiä onko kyseessä todella MSX-peli vai ei.

Kuinka moni on joskus näpötelly mikroonsa Basicilla muurinsärkijäpelin? Luultavasti melkein kaikki. Tai muistavatko kaikki pelihalleista Breakout-pelin? Se taisi olla ensimmäinen näkemäni videopeli jo ennen Space Invadersia tai Pac-Maniaa. himmeä TV-ruutu, kulmikas ja nykivä grafiikka, yksi kenttä - ja paljon pelaajia, jotka eivät ennen vastaavaa olleet nähnyt, jotain ihan uutta mekaanisten flippereiden jälkeen.

Jos olet jo pelannut Breakoutia kyllästymiseen asti, niin älä silti sano YAK kun julkaistaan ihan uusi tähän vanhaan ajatukseen perustuva peli. Tai oikeastaan pelejä on kaksi, molempien aiheuttajana on Taiton pelihautomaatti Arkanoid. Ensimmäinen julkaisuista onkin Imaginen virallinen mikroversio **ARKANOID** ja toinen on Gremlin Graphicsin **KRAKOUT**.

Kehitystä tapahtuu tietysti koko ajan ja vaikka perusajatus "pompota palloa mailalla muuriin ja riko se" onkin jäljellä, kummassakin pelissä on paljon uutta. Ensinnäkin: maila ei ole ihan tavallinen maila, vaan avaruusalus ja pallokin on ohjus. Muurissa on erivärisiä tiiliä ja joitakin niistä täytyy pommittaa oikein kunnolla niiden rikkomiseksi, jotkut eivät mene rikko ollenkaan ja jotkut taas särkyvät kerralla. Tiileissä on lisäksi Bonuksia: Arakanoidin bonustiilet putoavat alas ja ne täytyy ottaa aluksella kiinni ja Krakoutin bonustiiliin on osuttava ohjuksella. Näistä saa mm. lisäaluksia, alukseen tulee kyky ampua tykillä, alus muuttuu leveämmäksi tai pelikentän reunaan ilmestyy aukko, josta voi hypätä ylemmälle pelitasolle. Joissakin kentissä muurin takaa alkaa valua ilkiöitä haittaamaan pelaamista ja kaikissa kentissä muurit ovat erimuotoista.

Arkanoidissa on 32 erilaista kenttää ja Krakoutissa peräti sata (ja lisäksi tulossa on Krakout Construction Kit, jossa on vielä toiset sata kenttää). Se voidaan sanoa, että tekemistä on jo näissäkin, eikä kyllästyminen ole lähelläkään. Tämäntyylisen pelin grafiikka on ymmärrettävästi melko yksinkertaista, mutta tässä ei tarvita muuta: molemmat pelit ovat juuri niitä, jota *ei sitten millään malta lopettaa*. Triosoftissa ei tällä hetkellä juuri muuta pelatakaan! Pelit vaativat näppäryyttä, nopeaa oivallusta, pientä riskinottoa yms. eivätkä ne ole mitään turhia räiskyttelypelejä.

Valitse kumpi vain. Arkanoidin ja Krakoutin välillä ei juuri ole ole eroja, toisessa pelataan alhaalta ylös, toisessa sivuttain. Arkanoidin hinta on 74:- ja Krakoutin muuten sattumalta ihan sama.

PHASOR ONE

Joystick tilanne on ollut aina vähän niin ja näin. Monet tikut eivät kestä juuri minkäänlaista rämpytystä ja jopa rakenteeltaan moni muoviosakin hajoaa.
Nyttemmin joystickit ovat saaneet avukseen mikrokytkimet, jotka pidentää huomattavasti tikun kestoa (mikrokytkintikun tunnistaa raksuvasta äänestä). SVI ottikin "Turbo-tikkuunsa" myös mikrokytkimet ja tuloksena oli loistava joystickki. Tikku toimiikin loistavasti kunnes se hajoaa, MISTÄ ? Muoviosat, jotka pitävät mikrokytkimiä ei kestä liian oimakkaita liikkeitä. Koska Turbo oli ajateltu pöydälle isolla kahvalla ja juureen ohjausmekaniikka. Tositilanteessa kun pelaaja eläytyy peliin niin tulee niin voimakkaat väännöt varteen, että joko mikrokytkin tai muovi menee MÄSÄX.

Tässä esittelyssä oleva Joystickimme Phasor One on Englantilaisten suunnittelema. Tikkua tehdessä valmistaja pyrki ottamaan kaikki huomioon, jotta tulisi ketävä ja hyvä joystickki (siis menestyjän ainekset). Valmistaja ratkaisi ongelmat näin !
- Joystick käteen sopivaksi ja herkkä liipasin etusormen alle.
- Ohjaussauva lyhyt ja kämmeneen sopiva. Näin ohjaus on täsmällistä ja varteen ei synny suurta momenttia.
- Joystickissa ei saa olla kulmia, jotka aiheuttaisivat rakkoja.

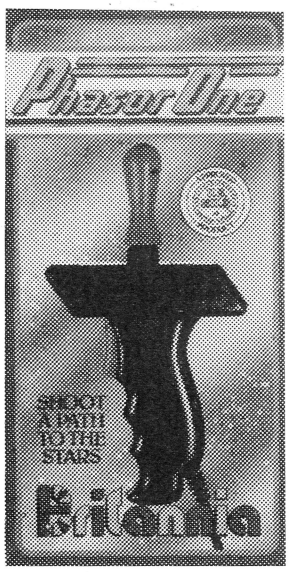
Tässä asioissa tikku onkin täyttänyt vaatimukset täysin. Kestävyys vain jäi meitä kiusaamaan ja päätimmekin purkaa Phasor One tikun. Sisustaan on ahdettu pieneen tilaan runsaasti tavaraa ja vaikuttavinta mielestämme oli mikrokytkimille tehdyt tuennat. Mikrokytkin oli kiinnitetty normaalisti yhdellä kiinnikkeellä, mutta lisäksi sitä tuki myös muovinen palkki. Vahinko vain, ettemme ole saaneet sisustasta kuvia nähtäväksenne.

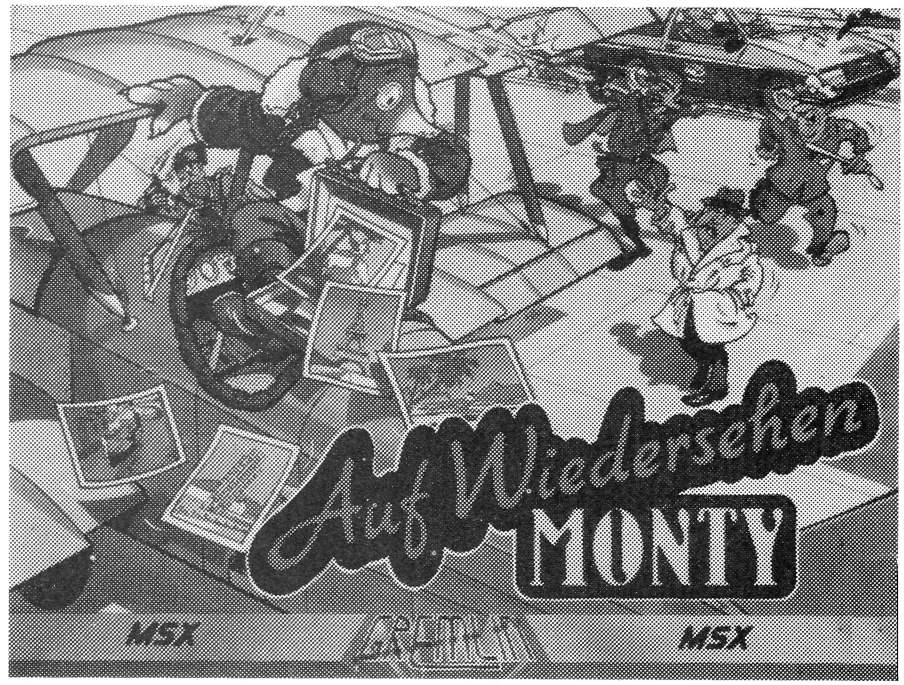
Joystickin suosio on jo Suomen maahantuojien piirissä suuri. Kolme suurinta, jo tällä hetkellä Phasor One joystickkia tuokin. Hyvälle joystikille on päätetty antaa myös komea hinta 142 mk, mutta tunnettu polkumyynnin specialisti TRIOSOFTin mielestä se on liikaa. TRIOSOFTissa ollaan sitä mieltä, että 100 mk on "SE OIKEA HINTA".

Phasor One joystickin tulevaisuus näyttää hyvältä ja uskommekin, että siitä tulee jo jouluun mennessä Suomen eniten väännetty tikku.

AUF WIEDERSEHEN MONTY

HIRRVEETÄ TIETSÄ ... Taas meiksi on päässyt herpaantumaan "tiatokonekuumeeseen" ja kulkutaudin luonteeseenhan kuuluu, että se on tartutettava kaverillekkin.
Tällä kertaa meiksi onkin päässyt kokeilemaan peliä AUF WIEDERSHEN MONTY. Monti-pelit ovat siitä kuuluisia, että niillä Gremlin pääsi huipulle ensimmäistä kertaa Englannissa C-64 ja Speku versioilla ja on siitä lähtien ollut kova sana jäämerellä. Nyt kuitenkin tämä viimeinen MONTY (sniif...) on tehty kaikille johtaville mikromerkeille kuten MSX:lle tietty.
Tässä pelissä Monty seikkailleekin pitkin eurooppaa ja tehtävänä onkin kähveltää kaikista euroopan maista jotain arvokasta ja kaupata ne mustaanpörssiin. Arvatkaapa minne rahat menee ??? No Sveitsin pankkiin tietty, sinnehän kaikki konnat rahansa kantaa.
Pelin grafiikka on kaksiuloitteiosta, kuten Jack The Nipperissäkin, mutta yllätys yllätys se on moniväristä. Pelattavuus on mahtavaa. Esineiden otto ja liikkuminen on helppoa. Voi kiivetä tikkaita tai rännejä pitkin ja jos muuten ei pääse niin hyppäämällä loput.
Käärmeenlumooja musiikki soi jatkuvasti taustalla ja peli lumoaa täysin loput pelaajasta. Niinpä himo kasvaa syödessä ja peli tulee aloitettua kerta kerran jälkeen.
Meiksin seikkailut euroopassa sujui varsin mukavasti sillä miltei puolet rahoita oli jo koossa kun viimeinen veivi meni. Jos vielä potti olisi ollut tuplat parempi niin Monti olisi voinut ostaa sen saaren välimereltä ja vietellä siellä vanhuudenpäivät eksoottisien "Monty-naisten" piirittämänä.
Lopuksi voisikin sanoa, että AUF WIEDERSEHEN MONTY on varmasti MSX huippunimiä vielä myöhään jouluun asti. PS. pelissä on rintamerkki.



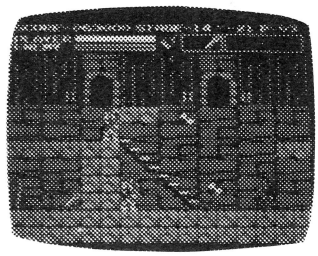


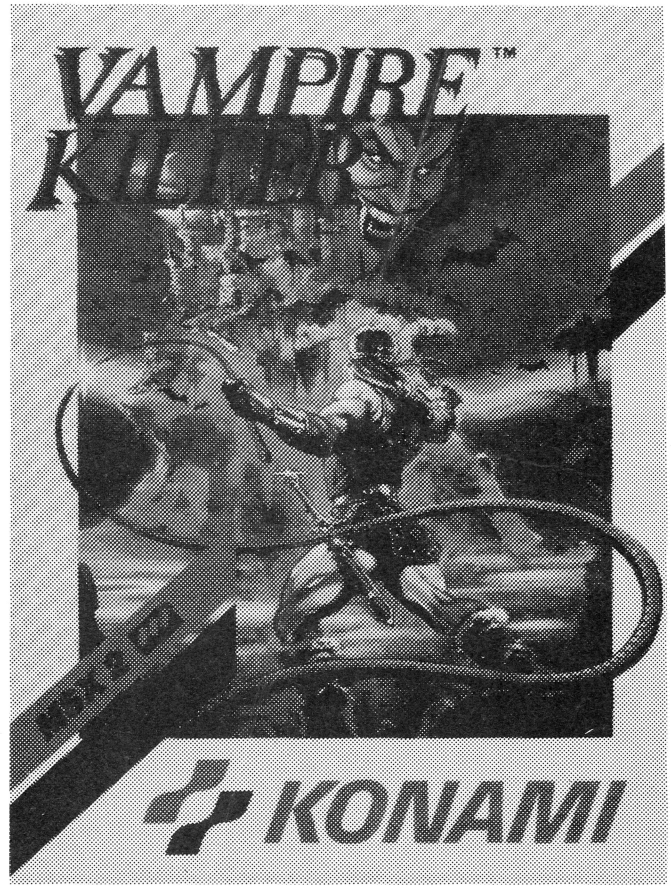
JARNO KOKKO

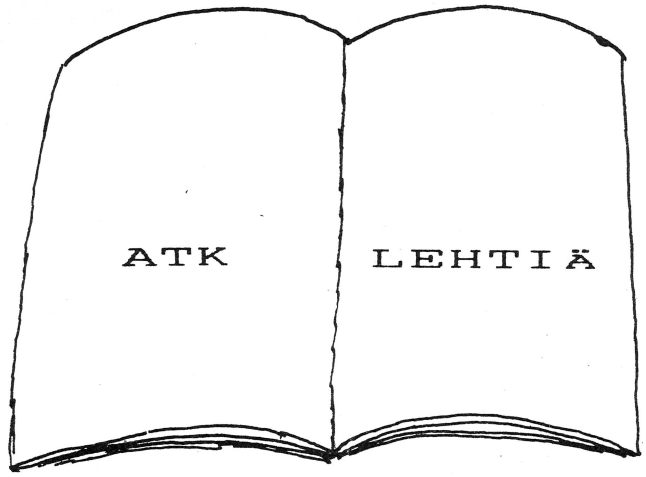
ENERGIAMITTARI ON MINIMISSÄÄN, JA VERENHIMOINEN DRACULA KÄY PÄÄLLE. ONKO KYSEESSÄ KENTIES YIE AR KUNGFU III VAI THE WAY OF THE TIGER JATKO-OSA ? METSÄÄN MENI, SILLÄ PELIN NIMI ON VAMPIRE KILLER. VAMPIRE KILLER ??? KYSYVÄT KAIKKI, NO PELI EI TAIDA OLLA KOVIN TUTTU SILLÄ KONE EI OLE TUTTU 728 (TAI JOKIN MUU MSX) VAAN MSX 2 (TESTISSÄ OLI SONY F700D), MYÖS RUSTATTUUN X'PRESSIIN PELI KÄY. KYSEESSÄ ON KONAMIN TAVARAMERKKI: YHDEN MEGAN MODULI, JOTA AINAKIN TRIOSOFT TUO MAAHAN.
ITSE PELISSÄ: RITARI URHEA LÄHTEE VALLOITUSRETKELLE ITSE KREIVI DRAKULAN LINNAAN (EI MUUTEN OLE KOVIN PIENI, 18 KENTTÄÄ, JOKAINEN KENTTÄ SISÄLTÄÄ 10-20 RUUDULLISTA TAVARAA TARKKUUDELLA 256*212/16 VÄRIÄ 512:STA MAHDOLLISESTA). RITARIN ASEISTUKSENA ALUKSI ON VAIN PELKKÄ RUOSKA, MUTTA TAVARAA LÖYTYY AINA TIKARIIN SAAKKA (KONEPISTOOLI JA STALLLONE ON SENTÄÄN JÄTETTY POIS). VIHOLLISIA LÖYTYY NOIN KOLMEAKYMMENTÄ ERI SORTTIA AINA LEPAKOISTA ITSE DRACULAAN, JOTEN ALUKSI PELI ON SITÄ VAIKEAMPAA SORTTIA (VAIKKA PELATTAVUUS ON HUIPPULUOKKAA), MUTTA N. KUUKAUDEN PELAAMISEN JÄLKEEN SE ALKAA VÄHITELLEN HELPOTTUA. PELISSÄ YRITETÄÄN TUHOTA VIHOLLISIA JA KERÄTÄ ESINEITÄ JA LÖYTÄÄ AVAIN SEURAAVAAN KENTTÄÄN. ESINEILLÄ VOI KOHENTAA VARUSTUSTA (ESIM. TIIMALASIA KÄYTTÄMÄLLÄ SAADAAN KAIKKI VIHOLLISET JÄHMETTYMÄÄN HETKEKSI) NÄIDEN VARUSTUKSIEN KÄYTTÖ VEROTTAA SYDÄMMIÄ JOITA VOI KERÄILLÄ YMPÄRI LINNAA. KUN ON KERÄNNYT TARPEEKSI SYDÄMMIÄ VOI MENNÄ VANHAN TAIKURIN LUOKSE, JOKA VAIHTAA TIETYN MÄÄRÄN SYDÄMMIÄ AINA JOHONKIN TAVARAAN. TAIKUREITA LÖYTYY SIELTÄ TÄÄLTÄ. AINA JOKA NELJÄNNESSÄ KENTÄSSÄ ON VAHVEMPI VIHOLLINEN, JOKA TARVITSEE MONTA ISKUA HEITTÄÄKSEEN VEIVINSÄ (NOIN PARIKYMMENTÄ). AINA TÄMÄN "OVERLOAD MONSTERIN" TAPETTUA SAA ENERGIAMITTARIN TÄYTEEN JA ETEENSÄ UUDEN KENTÄN (JA KOSOLTI PULMIA).
TÄMÄ PELI VOITTAA NEMESIKSENKIN MENNEN TULLEN ...

PELATTAVUUS : 10
GRAFIIKKA : 10
ÄÄNET : 9
MUSIIKKI : 10
VAIKEUS : 9

YHTEENSÄ : * * * * *







Helsingin Itäkeskuksessa, Kauppakartanonkatu 20, on avattu uusi ATK-alan ns Antikvariaatti-periaatteella toimiva liike; ATK- ja Tekstipalvelu P.Herttovuo Ky.

Antikvariaatti-periaattehan tarkoittaa käytetyn tavaran ostamista, myymistä ja vaihtamista.

Omistaja kertoo myyvänsä vanhoja ATK-lehtiä, kirjoja, manuaaleja yms ATK-kirjallisuutta. ATK-kirjallisuus on kallista ja yhdestä lehdestä tai kirjasta ei löydy useinkaan kaikkea mahdollista tietoa kyseessä olevaan ongelmaan. Ja siksi täytyy ostaa monta lehteä, kirjaa tai manuaalia. Tiedot, testit, ohjelmointivinkit, -listaukset ja -esittelythän eivät vanhene samaa vauhtia kuin koneet. Näin ollen vanhoista lehdistä löytyy aina käyttökelpoista niin aloitteleville käyttäjille kuin jo pidemmälle ehtineillekin.

Kun itse aloittelin ensimmäisen tietokoneeni (ZX-81 16 kb lisämuistilla varustettuna ja tietysti kasettiasema+televisio varustus) kanssa olivat lehdet ja kirjallisuus aina englantilaisia. Toisen (Commodore Vic-20) ja kolmannen koneeni (Commodore 64) ongelmien kanssa painiessani oli jo suomenkielistäkin kirjallisuutta saatavilla.

Kun kyllästyin pelien pelaamiseen ja aloin tehdä omia pikku ohjelmia oli vanhoista lehdistä ja kirjoista ja jopa toisien koneiden ohjelmista suurta hyötyä. Niistä sai pikku pätkistä rakennettua omalle koneelle toimivan kokonaisuuden.

Aina konetta vaihtaessani tutkin tarkkaan lehtien juttuja ja testejä eri koneista ja soittelin hankintalistallani olevan koneen omistajille. Niillä rahoilla mitä "turhan" kirjallisuuden ostamiseen meni, olisin saanut monta konetta.

Heittelin vuosien varrella monia lehtiä ja kirjoja roskiin. Näin jälkeenpäin olen monia kertoja huomannut tarvitsevani "roskistavaraa". Kun mistään ei tuntunut saavan "vanhaa" tietoa, alkoi liikeideani kypsymään pikkuhiljaa.

Liikkessä myydään kaikenlaisen käytetyn ATK-kirjallisuuden lisäksi myös kaikenlaista ATK-tarviketta sekä PD-ohjelmia. Lehtien hinnat alk 5mk, kirjat alk 10mk. Vanhoja pelejä tai koneita en toistaiseksi myy. Seinällä on kyllä ilmoitustaulu jossa välitetään myytäväksi tarkoitettuja tietokoneita, levyasemia yms.

Liike on avoinna arkisin noin 11-19 ja lauantaisin noin 11-17.

Helpoiten tänne pääsee, kun jää pois Metrosta Itäkeskuksessa ja poistuu kaupungin puoleisemmasta päästä. Postipankin ja Anttilan välistä lähtee kävelysilta yli Itäväylän. Kun kävelee sitä Asiakkaankatua aina Kauppakartanonkadulle ja kääntyy taas keskustaan päin, on Atk- ja Tekstipalvelun riemunkirkkaat mainokset jo näkyvissä.

Autolla tuleville vinkiksi, että Kauppakartanonkatu on samansuuntainen kuin Itäväylä. Liike sijaitsee korkeasta tornista, nimeltään Maamerkki, noin 50m keskustaan päin.

MSX-luettelo *vol. 4* Toukokuu 1987

Triosoft

PL 14 tai PL 125

33521 Tampere 38701 Kankaanpää

(puh 931-461021) (puh 930-23477)

(*: lla merkittyjen ilmestymistä odotellaan vielä...)

Konami	Yie Ar Kung Fu I - II a	134:-
(moduleja)	The Goonies	134:-
	Nemesis	134:-
	Knightmare	134:-
	Konami's Billiards	134:-
	Green Beret	134:-
	Hyper Sports 1-3 à	134:-
	Hyper Rally	134:-
	Road Fighter	134:-
	Soccer	134:-
	Master Cartridge	158:-
	Penguin Adventure	150:-
	Jailbreak*	134:-
	Vampire Killer (MSX 2)	158:-
Electric Softw.	Softcard adapter	58:-
	Le Mans II (s/card)	127:-
	The Wreck (s/card)	133:-
	Shark Hunter (s/card)	117:-
	Sweet Acorn (s/card)	117:-
	The Wreck (moduli)	93:-
	MT Base	320:-
Ocean	Donkey Kong	77:-
	Batman	77:-
	Arkanoid	77:-
	Head Over Heels	77:-
Activision	Space Shuttle	82:-
	H.E.R.O	88:-
	Decathlon	88:-
	Ghostbusters	88:-
Alligata	MSXtra	82:-
	Who Dares Wins II	77:-
	Rocket Roger	70:-
Infogrames	Vera Cruz Affair	84:-
	The Inheritance	84:-
	Murders on the Atlantic	84:-
Codemasters	BMX Simulator	22:-
	Vampire	22:-
	Professional Snooker	22:-
Beau Jolly		
	Five Star Games	84:-
Virgin	Sorcery	73:-
Anglosoft	Print X'Press (disk)	230:-
	Print X'Press (kas.)	193:-

Livewire	Can of Worms	26:-
	Jumping Jack	26:-
	Salvage	26:-
	Congo	26:-
	Gridtrap	26:-
	Alpha Blaster	26:-
Mirrorsoft	Dynamite Dan	77:-
	Spitfire 40	84:-
	737 Flight Simulat.	50:-
Computermates	Word Processor	320:-
(moduleja)	Cards Database	320:-
	Spreadsheet	320:-
Bug-Byte	Zoot	28:-
	Time Trax	28:-
	Bop	28:-
	Sky Hawk	28:-
Kuma	WordPro	204:-
	WordPro (disk.)	273:-
	Mach. Code Tutor	102:-
	Spreadsheet (disk.)	320:-
	Forth	286:-
	Forth (disk)	328:-
	Zen machine code	136:-
	Zen m.code (disk.)	273:-
	Logo	136:-
	Database	136:-
	Database (disk.)	273:-
	Spreadsheet	204:-
Players		
	Vestron	20:-
	Fire Hawk	22:-
	Sea King	22:-
Hudsonsoft	T Plan moduli	287:-
Lothlorien	Special Operations	26:-
Bubble Bus	Starquake	77:-
	Wizards's Lair	77:-
Melbourne H.	The Hobbit	90:-
Software Proj	Jet Set Willy II	62:-
	Jet Set Willy Beecard	84:-
Level 9	Worm in Paradise	76:-
	Return to Eden	76:-
	Snowball	76:-
	Price of Magik	76:-
	Emerald Isle	55:-
	Red Moon	55:-
	Jewels of Darkness	116:-

UUTUUDET

UCHI MATA 82 mk
10 FRAME 77 mk
COSMIC SHOCK 77 mk
MASTER CHESS 30 mk
JACKLE & WIDE 22 mk
SURVIVORS 22 mk
LIVINGSTONE 77 mk
SAILOR'S DELIGHT 82 mk
RED LIGHTS OF AMSTERDAM
MSX 2. KIELLETTY RUOTSISSA
HINTA 176 mk
M-DROID 25 mk
DIAMOND MINNE II 25 mk
ASTRO PLUMBER 25 mk
TRIOSOFT LIPPIS 18 mk

Databyte	Boulderdash II	82:-
	Spy vs Spy II	82:-
Endurance	International Karate	60:-
Gremlin Graph	Krakout	70:-
	Jack The Nipper	77:-
	The Way of the Tiger	84:-
	Avenger	84:-
	Trailblazer	77:-
	Footballer of the Year	73:-
	Future Knight	77:-
	Desolator	77:-
	MSX Classics	84:-
	Auf Wiedersehen Monty	77:-

Juttuhan on niin, että Triosoftin uuden listan jälkeen muiden katalogit ovat roskistavaraa. Jos jossakin listassa näkyy sellaisia ohjelmia, joita tässä ei ole, niin älä välitä siitä. Meillä kun listaa ei tehdä siten, että kerätään peräkkäin kaikki mahdolliset olemassa olevat tai tulossa olevaksi ilmoitetut. Ja jos joku myy halvemmalla, niin kerro meille kuka se on, niin keskustellaan asiasta.

Kirjoja: The MSX Red Book 85:-, Practical Machine Code Programming 44:-, Games for Your MSX 35:-

U.S. Gold	Pentagram	80:-
	Cyberun	80:-
	Gauntlet	75:-
	Deeper Dungeons	40:-
	Bubblers*	80:-
	Martianoids	80:-
	Xevious*	75:-
	Dambusters	80:-
	Winter Games	75:-
Mastertronic	Terminus	28:-
	Octagon Squad	22:-
	Storm	22:-
	Speed King	22:-
	Knight Tyme	22:-
	Molecule Man	22:-
	Formula 1 Simulator	22:-
	Space Walk	22:-
	Finders Keepers	22:-
	Video Poker	22:-
	Soul of a Robot	22:-
	Feud	22:-
	Colony	22:-
	Invasion	22:-
Aackosoft & Eaglesoft	Wordstore + (disk)	134:-
	Compilation 4	88/124
	Compilation 5	88/124
	Flight Deck	84/100
	North Sea Helic.	84/100.
	Compilation 6	88/124
	Compilation 7	88/124
	Supersellers 1	94/144
	Supersellers 2	94/144
	Chima Chima	50/79
	Oil's Well	70/88
	Macross	88/134
	Fuzzball	70:-
	Jet Bomber	70/88
	Apeman Strikes Again	70:-
	The Chess Game	77/88
	Zanac	50/79
	The Heist	70:-
	Time Curb	77/96
	Confused?	77/96
	Train Game	80/120
	Alpharoid	80/120
	BeachHead	80/120
	Protector	88/126
	Happy Fret	80/96
	Polar Star	80/96
	Crusader	88/134
	Dawn Patrol	88/134
	Aackobase (disk)	320:-
	Aackotext (disk)	320:-

Muistathan myös, että Triosoftista löytyy Sonyn HBD-levyasema (kysy hinta!), Phasor One-joystick (mikrokytkimet ja pistoolikahva) tasan satasella ja Moon Raker-joystick 40:-

Onhan niitä tulossa olevia uutuuksia vaikka kuinka paljon näiden lisäksi, joten hyvältä näyttää MSX-ohjelmatarjonta!

Tarjous: alleviivatut Gremlin Graphicsin ohjelmat 2 kpl 120:-lla, 3 kpl 160:-lla! Lisäksi meillä on joka päivä huipputarjous. Soita ja kysy, mikä se on! Päivän tarjoukset vaihtuvat nopeasti ja alennukset ovat *todella huimia*.

Triosoft PL 14, 33521 Tampere

tai PL 125, 38701 Kankaanpää

Puhelimitse 931-461021 iltaisin tai 931-177485 päivälläkin

Tämäkin lista vanhenee muutamassa päivässä, koska uutuuksia tulee joka viikko. Kysele ja tilaa!

931-177485

JOUKKOJULKAISU